PlayStation®2
Revista Oficial - España

Nº 20 • SEPTIEMBRE 2002 • 6,00 €

INCLUYE 2 GUÍAS
• COMMANDOS 2: MEN OF COURAGE
• PROJECT ZERO

NOVEDADES

Hitman 2
ilent Assassin

Shox

Turok Evolution

Tekken 4
Pro Race Driver
The Thing
Burnout 2

¡REPORTAJE EXCLUSIVO!



Trailer EXCLUSIVO incluido en el DVD-ROM de la Revista

El Señor de los Anillos



Analizamos todos y cada uno de los extras del esperadísimo DVD de La Comunidad Del Anillo

ESTE MES LAS GUÍAS DE





COMMANDOS 2: MEN OF COURAGE + PROJECT ZERO

UPO ZETA

LA ÚNICA REVISTA OFICIAL DE PLAYSTATION®2 INCLUYE UN DVD-ROM EXCLUSIVO CON DEMOS DE PLAYSTATION®2

8 420565 092005 00020


CREAMOS AUTOMÓVILES
RENAULT Clio
Nuevo Motor 1.5 dCi 80cv.
Acéptalo. Tienes esa capacidad de experimentar las cosas más profundamente. De reaccionar a los estímulos con más intensidad. Eres capaz de sentir más.
Más energía. La del nuevo motor 1.5 dCi turbodiesel common rail de última tecnología, capaz de registrar uno de los consumos más bajos de su segmento. (3,8 l/100km).
Más protección. La que encontrarás en el nuevo Renault Clio, único modelo de su categoría que incorpora de serie:
• ABS.
• Asistencia a la Frenada de Emergencia*
• 4 airbags.
Acéptalo. Perteneces a esa comunidad de personas capaces de conseguir una misteriosa comunión con su Clio.
PARA MÁS INFORMACIÓN, LLAME AL 902 333 500.
www.renault.es
Eres capaz de sentir más.
Clio
WELCOME TO THE COMMUNITY
COMMUNITY-CLIO.COM
RENAULT recomienda elf
* No disponible en la versión 172cv.

PlayStation®2

Revista Oficial - España

GRUPO ZETA

Fundador: **ANTONIO ASENSIO PIZARRO**

Presidente: **Francisco Matosas**
Vicepresidente: **Antonio Asensio Mosbah**
Consejero Delegado: **José Sanclemente**
Consejeros: **F. Javier López**, **John Gibbons**
Director General: **Juan Fernández-Aguilar**
Comité Editorial: **Josep María Casanovas**, **Antonio Franco**, **José Oneto** y **Damián García Puig**
Director de Coordinación Editorial y de Comunicación: **José Luis Gómez**
Director Editorial de Revistas: **Jesús Maraña**
Director General de la Unidad de Servicios Corporativos: **José Luis García**
Director General de Finanzas y Control de Gestión del Grupo: **Conrado Carnal**

REDACCIÓN
Director Editorial: **Luis Jorge García**
Director: **Marcos García Reinoso**
Subdirector: **José Luis del Carpio Peris**
Director de Arte: **Alfonso E. Vinuesa Vidal**
Redacción: **Bruno Sol Nieto** y **Roberto Serrano Martín**
Maquetación: **Belén Díez-España**
Colaboradores: **Lázaro Fernández**, **Javier Iturrioz**, **F. J. Bautista**, **Daniel Rodríguez**, **Tomás Ju Oh**, **Ana Márquez** (edición) **Isabel Garrido** (DVD), **Rafa Notario** (música), **Manuel Arenas** (tecnología) y **Jorge Martínez** (imagen)
Sistemas Informáticos: **Paloma Rollán**

Dirección: C/ O'Donnell, 12, 28009 Madrid
Tel: 91 586 33 00 E-Mail: **ps2@grupozeta.es**

UNIDAD DE REVISTAS GRUPO ZETA
Director General: **Carlos Ramos**
Director de Proyectos Editoriales: **Damián García Puig**
Director Gerente de Revistas: **Juan Pescador**
Gerente de Marketing: **Marisa Casas**
Gerente de Publicidad: **Julián Poveda**
Gerente de Expansión: **Nuria Álvarez**

Jefe de Producto: **Mar Lumbreras**
Director de Producción: **Jordi Omella**
Producción: **Ángel Aranda**
Dirección de RR HH: **Joan Buj**
Suscripciones, números atrasados y atención al lector:
91 586 33 00 de 9-14 H.

PUBLICIDAD
Director de Publicidad Zona Centro: **Julián Poveda**
Director de Publicidad Cataluña: **Francisco Blanco**
Directora de Publicidad Internacional: **Gema Arcas**
Coordinación de Publicidad: **Mar Sanz**

DELEGACIONES EN ESPAÑA
Centro: Mar Lumbreras (Jefe de Equipo). C/O'Donnell, 12, 28009 Madrid. Tel.: 91 586 33 00. Fax: 91 586 35 63
Cataluña y Baleares: Juan Carlos Baena (Delegado). C/ Bailén, 84, 08009 Barcelona. Tel.: 93 484 66 00. Fax: 93 265 37 28
Levante: Javier Burgos (Delegado). Embajador Vich, 3, 2º D, 46002 Valencia. Tel.: 96 352 68 36. Fax: 96 352 59 30
Sur: Mariola Ortiz (Delegada). Hernando Colón, 5, 2º, 41004 Sevilla. Tel.: 95 421 73 33. Fax: 95 421 77 11
Norte: Jesús Mª Matute (Delegado). Alameda Urquijo, 52. Aptdo. 1221. 48011 Bilbao. Tel.: 609 45 31 08. Fax: 944 39 52 17

DELEGACIONES EN EL EXTRANJERO
Alemania: IMV GmbH, Karl Heinz Grünmeier, Munich, Tel.: 49 89 453 04 20, Fax: 49 89 439 57 51.**Benelux**: Lennart Axe & Associates, Lennart Axe, Bruselas, Tel.: 32 2 649 28 9, Fax: 32 2 644 03 95.**Suecia**: Lennart Axe & Associates, Caroline Axe, Estocolmo, Tel.: 6 8 661 01 03, Fax: 46 8 661 02 07. **Francia**: MSI Mussel Media, Elisabeth Offergeld, Pa-s, Tel.: 33 1 42 56 44 22, Fax: 33 1 42 56 44 23. **Italia**: F. Studio di Elisabetta Missoni, Elisabetta Missoni, Milán. Tel.: 39 02 33 61 15 91, Fax: 39 02 33 60 10 40. **Gran Bretaña**: CA International Media Sales, Greg Corbett, Londres, Tel.: 44 207 730 60 33, Fax: 44 207 30 66 28. **Portugal**: Ilimitada Publicidade, Paulo Andrade, Lisboa, Tel.: 351 21 385 35 45, x: 351 21 388 32 83. **Suiza**: Intermag, Cordula Nebiker, Basel, Tel.: 41 61 275 46 09, Fax 1 61 275 46 10. **USA**: Publicitas Globe Media, John Moncure, New York, Tel.: 1212 599 0 57, Fax: 1212 599 82 98. **Grecia**: Publicitas Hellas SA, Sophie Papapolyzou, Maroussi, el.: 00 30 1 685 17 90, Fax: 00 30 1 685 33 57. **Japón**: Nikkei International CRC, Hisayosi Matsui, Tokyo, Tel.: 81 3 5259 2681, Fax: 81 3 5259 2679. **Singapore**: Publicitas Major Media (s) Pte Ltd, Adeline Lam, Singapur, Tel.: 65 536 11 21, Fax: 65 536 11 91. **Taiwan**: Publicitas Taipei, Noah Chu, Taipei, Tel.: 886 2 2754 3036, Fax: 886 2 2754 2736. **Korea**: insegi Media Inc, Jung-Won Suh, Tel.: 82 2 313 1951, Fax: 82 2 312 7535. **México**: Grupo Prisma, David Nieto Barssé, **México**, Tel.: 52 55 20 75 00, Fax: 52 52 02 82 36.

Fotomecánica: Gamacolor. C/Julián Camarillo 7, 28037 Madrid
Impresión: Printer I.G.S.A. Cuatro Caminos, Apdo. 8. Sant Vivenç del Horts (Barcelona).
Distribuye: Distribuciones Periódicas, S.A. C/Bailén, 84, 08009 Barcelona. Teléfono: 93 484 66 34

Precios para Canarias, Ceuta y Melilla: 6,16 Euros.
Depósito Legal: M.50833-2000
Printed in Spain

PlayStation 2 Revista Oficial es una publicación mensual producida por **EDICIONES REUNIDAS S.A.**

Asociación de Revistas de Información ARI

SELECT



DVD Demo	Pág. 004	
Noticias	Pág. 006	
Tecno	Pág. 016	
Reportajes	Pág. 020	Grand Theft Auto: Vice City
PreTest	Pág. 026	Shox
	Pág. 028	Hitman 2
	Pág. 030	The Thing
	Pág. 032	Turok Evolution
	Pág. 034	Burnout 2
	Pág. 036	Tekken 4
	Pág. 038	NHL 2003
	Pág. 040	Scooby Doo
	Pág. 041	Akira Psycho Ball
	Pág. 042	Freek Style
	Pág. 043	Blade II
	Pág. 044	Legaia 2: Duel Saga
Test	Pág. 046	Commandos 2: Men Of Courage
	Pág. 050	Stuntman
	Pág. 052	Pro Race Driver
	Pág. 054	Project Zero
	Pág. 056	Tetris Worlds
	Pág. 058	Fire Blade
	Pág. 059	Men In Black II
	Pág. 060	Deus Ex
	Pág. 062	Penny Racers
	Pág. 063	Dino Stalker
Guías	Pág. 064	Commandos 2: Men Of Courage
	Pág. 074	Project Zero
Trucos	Pág. 080	
S.O.S.	Pág. 082	
DVD	Pág. 084	
Música	Pág. 090	
Motor	Pág. 092	
Catálogo	Pág. 094	

PS2



<< Marcos García >>

Y tras la calma siempre llega la tempestad. Un poderoso e inexorable temporal capitaneado por una rigurosa exclusiva que estamos orgullosos de ofreceros. La nueva entrega del legendario *Grand Theft Auto, Vice City*, está a vuestra disposición en estas páginas. Las primeras informaciones, las primeras pantallas, los primeros datos sólo los encontraréis en ***PS2RO***. La nueva entrega de la mítica serie ofrece más que nunca, pero mejor os leéis el suculento reportaje que os ha preparado **The Scope**. El número de septiembre, como suele ser habitual, sirve de antesala para el prometedor último tercio del año y en esta ocasión desfilarán ante vuestros ojos algunas de las futuras promesas de **PlayStation 2** como *Hitman 2, Shox, Turok Evolution* o *Tekken 4*. También hemos querido homenajear el lanzamiento de *Commandos 2* con un completo análisis del título de **Pyro Studios** y de la primera parte de una guía que será absolutamente necesaria si queréis avanzar con las mínimas dificultadas en la obra maestra del videojuego español. Y para todos aquellos que no se conforman con las experiencias escritas les recomendamos que disfruten, sobre todo, con nuestras *demos* jugables de *Stuntman* y *Project Zero* y con el trailer de *El Señor De Los Anillos*.

DVD DEMO [20]

Nada menos que cinco demos jugables de algunos de los títulos más esperados por todos los usuarios de PlayStation 2. Además, un trailer de la película del año.



Este mes [5 DEMOS JUGABLES]

Demos Jugables

Desde la conducción más arriesgada hasta el terror en estado puro, todo tiene cabida entre las *demos* jugables que se dan cita en el DVD que este mes acompaña a la revista. Además, la vuelta de los hombres de negro a las consolas y dos juegos que te colocan en el centro de una batalla campal.

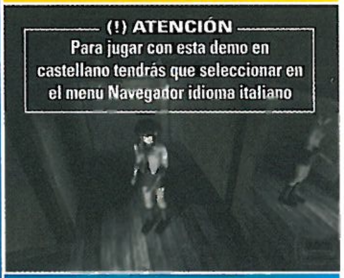
DEMO JUGABLE Nº01



▮ STUNTMAN ™

Siente toda la presión a la que está sometido un especialista de cine. Completa una escena de la película *The Scarab Of Lost Souls*.

DEMO JUGABLE Nº02



▮ PROJECT ZERO ™

Una casa encantada, una chica que busca a su hermano desaparecido... Vive todo el terror de su primera noche en la mansión con esta *demo*.

DEMO JUGABLE Nº03



▮ FIRE BLADE ™

El *arcade* de helicópteros de **Midway** y **Virgin** está a punto de aterrizar en **España**. Juega una de sus misiones con esta *demo*.

DEMO JUGABLE Nº04



▮ ARMY MEN RTS ™

La Delgada Línea Verde es el nombre de la misión que los hombrecillos verdes tendrán que completar en la *demo* de nuestro DVD.

DEMO JUGABLE Nº05



▮ MEN IN BLACK 2: ALIEN ESCAPE ™

Controlando al agente **J**, limpia de alienígenas la primera misión del juego basado en el esperado filme.

¡EXCLUSIVA!

Trailer de EL SEÑOR DE LOS ANILLOS

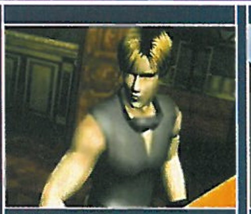
Una de las mejores películas de los últimos años está a punto de aparecer en formato DVD. Os ofrecemos un trailer exclusivo.



Vídeo-Demos y E3 2002

▮ E3 2002

Algunos de los títulos más esperados de **PlayStation 2**, junto con las novedades presentadas en la pasada feria **E3** se dan cita en la sección de Vídeos y Extras.



▮ EVE OF EXTINCTION ™



▮ FREEKSTYLE ™



▮ JOJO'S BIZARRE ADVENTURE ™



▮ ONIMUSHA 2 ™



▮ SOCOM: NAVY SEALS ™



▮ SLY COOPER ™



▮ RED DEAD REVOLVER ™



▮ SUPERMAN ™



▮ W.R.C. 2002 ™



▮ CHEZ CLAUDE ™


Terror 100%
¿Miedo?..no sabrás lo que es el miedo hasta
que no tengas el juego
Project ZERO
PlayStation 2
Project ZERO
Nunca el miedo fue tan real
de los creadores de DEAD OR ALIVE
disponible en septiembre 2002
PlayStation 2
wanadoo
TECMO

NOTICIAS

TODA LA ACTUALIDAD DE PS2 AL COMPLETO

Lo último de Electronic Arts ▮ Star Wars Episodio II ▮ El Señor De Los Anillos ▮ Ninja Assault ▮ Ferrari F355 Challenge ▮ Actualidad Internacional ▮ Midway Gamer's Day

ELECTRONIC ARTS

Calienta motores

La maquinaria de EA no se detiene ni en verano, como lo demostraron en una presentación para la prensa europea en la que desvelaron sus lanzamientos más inminentes para PS2.











En pleno julio, las oficinas de **EA** en **Londres** se abrieron de par en par a la prensa especializada para mostrar los cuatro grandes lanzamientos de la casa para **PS2**. Como ya es costumbre, noviembre verá la aparición de un nuevo *FIFA*, la edición *2003*, con el que **EA Sports** plantará cara al poderoso *Pro Evolution Soccer*, gracias a sus incontables mejoras y un motor gráfico totalmente renovado. La acción llegará con *James Bond 007: Nightfire*, un *shooter* en 1ª persona que contará con el rostro de **Pierce Brosnan**, y *Las Dos Torres*, el esperadísimo juego basado en la segunda entrega de *El Señor De Los Anillos*. Por último, otra licencia de lujo, *Harry Potter*, llegará en noviembre. El título: *Harry Potter y La Cámara Secreta*.

<EA ha fichado a Pierce Brosnan para su nuevo juego de James Bond>

LUCASARTS

Star Wars: el Episodio II continúa

En el mes de diciembre el Episodio II regresará a PlayStation 2 con dos nuevos juegos.









Star Wars Bounty Hunter sí verá la luz en PlayStation 2.

Inspirado en la impresionante batalla final de *El Ataque De Los Clones*, *Star Wars: Guerras Clon* es un espectacular *shooter* desarrollado por **LucasArts** y **Pandemic Studios** (todavía en pleno desarrollo) que te permitirá tomar parte en la contienda bélica más decisiva del universo *Star Wars* tanto a pie como a bordo de diferentes vehículos. Las primeras pantallas y secuencias de vídeo mostradas por **LucasArts** auguran el más espectacular título de *La Guerra De Las Galaxias* visto hasta la fecha (*Rogue Leader* incluido). El otro bombazo para diciembre es *Star Wars: Bounty Hunter*, la aventura protagonizada por **Jango Fett**, que finalmente sí verá la luz en la plataforma de **Sony**. A lo largo de 18 niveles podrás convertirte en el cazarrecompensas más temido de toda la galaxia, mientras buceas en el lado más oscuro del universo *Star Wars*. Bandas mafiosas, políticos corruptos y otro misterioso cazador de recompensas te pondrán las cosas difíciles.

VIVENDI UNIVERSAL INTERACTIVE

La Comunidad Del Anillo

Vivendi se encuentra en pleno desarrollo de la primera entrega de la saga tolkiana, un juego de acción y aventura en tercera persona.

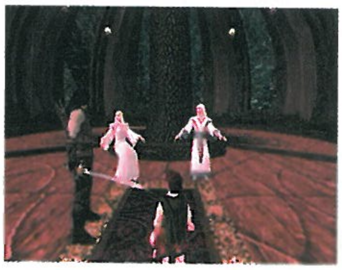
Poco a poco se van despejando las incógnitas que rodean a la adaptación a consola del fenómeno de la temporada. El juego de **VUI** está siendo desarrollado por **Surreal Software**, los creadores del magnífico *Drakan: The Ancients' Gates*, y se basa en el primer libro de la saga. La *beta* a la que hemos tenido acceso, a pesar de tratarse de un *Work In Progress* muy temprano, ya nos deja apreciar el estilo del juego. Será un clásico *Hack & Slash* con algunas gotas de exploración y aventura, aunque el desarrollo parece bastante lineal. A lo largo del juego podremos controlar a **Frodo**, **Aragorn** y **Gandalf**, cada uno en diferentes momentos de la aventura. Su lanzamiento está previsto para finales de año, coincidiendo con el estreno de la segunda película de la saga.











A lo largo de nuestra aventura encontraremos secundarios conocidos, como Galadriel o el temible Balrog.

SONY COMPUTER ENTERTAINMENT

Made in Japan

Las últimas novedades de Namco y Sega para PlayStation 2.



Aunque para ser exactos, uno de ellos no se trata de una auténtica novedad. *Ferrari F355 Challenge* es la conversión a **PlayStation 2** de una recreativa de **Sega** ya adaptada un par de años atrás en **Dreamcast**. La versión **PS2**, obra de la propia **Sega**, cuenta con mejoras exclusivas, como la incorporación de una vista exterior y una banda sonora *Hard Rock* realmente impresionante. *Ninja Assault* también proviene del universo de las *Coin-Op*, aunque ofrece una mecánica bien distinta. Se trata de otro *shooter* para pistola de **Namco**, muy en la línea del reciente *Vampire Night*, en el que las tierras transilvanas y los vampiros han sido sustituidos por el **Japón** antiguo y los samurais. Acción sin límites para sacar todo el partido a tu *G-Con2*.





La versión PS2 de Ferrari... cuenta con importantes mejoras



Resultados Concursos

RESULTADOS
MEDAL OF HONOR: FRONTLINE

- JERÓNIMO GONZÁLEZ PÉREZ (STA. CRUZ DE TENERIFE)
- MOISÉS CRUZ MARTÍN (STA. CRUZ DE TENERIFE)
- SEBASTIÁN PIÑEIRO VIDAL (TENERIFE)
- JOSÉ ANTONIO MORENO GARRIDO (CÁDIZ)
- BADAYCO PERERA ARROCHA (LAS PALMAS)
- JUAN MANUEL TRUJILLO LÓPEZ (ALMERÍA)
- JOSÉ ANTONIO GUILABERT LLEDÓ (ALICANTE)
- CARLOS DE PABLO MORENO (BARCELONA)
- SERGIO POZO LEAL (BARCELONA)
- ALBERTO ESCALONA FRAGO (ZARAGOZA)
- JESÚS SALGADO MÉNDEZ (VIZCAYA)
- GUSTAVO PEÑA MARTÍNEZ (MADRID)
- JAVIER RECIO CARRALERO (BARCELONA)
- JUAN JOSÉ SERRANO ARENAS (VALENCIA)
- IGNACIO ANASAGASTI GARCÍA (VIZCAYA)

RESULTADOS
RED CARD SOCCER

- JOSÉ ANTONIO HERNÁNDEZ CASTAÑO (LEÓN)
- ASIER BRAVO GUTIÉRREZ (SORIA)
- SANTIAGO GONZÁLEZ NAVARRO (MADRID)
- JAUME LLORET ENRÍQUEZ (ALICANTE)
- RAFAEL GALLEGOS PÉREZ (GERONA)
- JORGE GONZÁLEZ MUÑOZ (GERONA)
- ALBERT CANO RIFA (BARCELONA)
- JAVIER LOBATO RODRÍGUEZ (BARCELONA)
- XAVIER SALA FALOMÍ (BARCELONA)
- ADÁN LÓPEZ HERNANDO (MADRID)
- DANIEL MARTÍN GEY (CÁDIZ)
- RAÚL CIFO SALAMANCA (BARCELONA)
- DANIEL RODRÍGUEZ LORENZO (GUADALAJARA)
- IGNACIO GÓMEZ DE SALAZAR DE LIANA (MADRID)
- FLORENCIO CHÁVEZ MARTÍNEZ (BARCELONA)
- CRISTIAN CALVO SEGURA (LÉRIDA)
- JULIÁN PADILLA IGLESIAS (MADRID)
- IVÁN NIETO PÉREZ (BARCELONA)
- CAROLINA RAMÍREZ SOLANA (VALENCIA)
- PEDRO GUTIÉRREZ ALBA (MADRID)

por << Dani3po >>

INTERNACIONAL

Final Fantasy I y II

Los primeros dos capítulos de la saga aparecerán en PSone

Aparecidos originalmente en la consola de 8 *bits* de **Nintendo**, estos dos títulos verán la luz nuevamente el próximo 31 de octubre en **Japón** por un precio de 3.800 Yenes cada uno, aunque será posible adquirirlos conjuntamente en el *Final Fantasy I & II Premium Pack*, que incluirá, aparte de los dos títulos, tres figuras de acción, pegatinas y un libro de ilustraciones de **Amano**, todo ello al precio de 8.800 Yenes. El apartado técnico ha sido mejorado, y se han añadido nuevas escenas y secuencias CG para la introducción de los títulos.







Unlimited Saga

Una de las series menos conocidas de Squaresoft contará con nuevo título

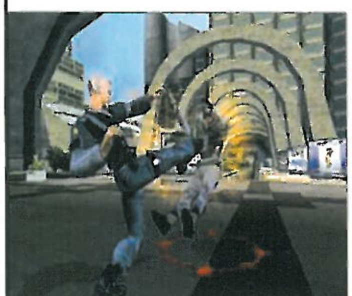






Este nuevo *RPG* está siendo producido y dirigido por **Akiyoshi Kawazu**, que en un principio era el máximo responsable de **Game Designers Studio**, subsidiaria de **Square** para la producción de títulos para **GBA**. El diseño de los personajes corre a cargo de **Yusuke Naora**, el director artístico de *Final Fantasy X*. La historia se desarrolla en un mundo dominado por la leyenda de Las Siete Maravillas, que atesoran un poder inimaginable para el que las encuentre.

Minority Report



El último éxito cinematográfico del genio **Steven Spielberg** contará con su adaptación a **PlayStation 2**. Este próximo Otoño y coincidiendo con su estreno en **España**, el juego desarrollado por **Activisión**, llegará a las tiendas de todo el mundo. Será una aventura de acción en tercera persona desarrollada con el mismo motor que el reciente *Spider-Man*, aunque sin contar con la licencia de **Tom Cruise**.

Llega otro gran RPG de Enix

El próximo 26 de septiembre tendrá lugar el lanzamiento de uno de los títulos más esperados por los jugadores nipones: ***Star Ocean 3: Till The End Of Time***. El juego es la tercera parte de una saga de RPG que comenzó en **Super Famicom**. Aún no se sabe su fecha de lanzamiento en Occidente.





Cell será el cerebro de PS3

Sony ha confirmado a la revista *Business Week* que este nuevo procesador, desarrollado conjuntamente por IBM, **Toshiba** y **Sony**, será utilizado en su próxima consola. Este *chip* será capaz de procesar al menos un trillón de instrucciones por segundo, una potencia cien veces superior a la de un **Pentium** 4 a 2.5 Ghz.

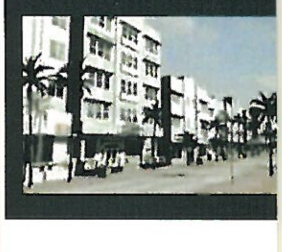
Lanzamientos EE.UU.

Septiembre

- **Blade 2** *Acción*
- **Dual Hearts** *RPG*
- **Robocop** *Shooter*
- **Kingdom Hearts** *Action RPG*
- **Need For Speed: HP2** *Conducción*
- **Run Like Hell** *Survival Horror*
- **Conflict Desert Storm** *Acción Estratégica*
- **Gradia Xtreme** *RPG*
- **Vexx** *Plataformas*
- **Wild Arms 3** RPG

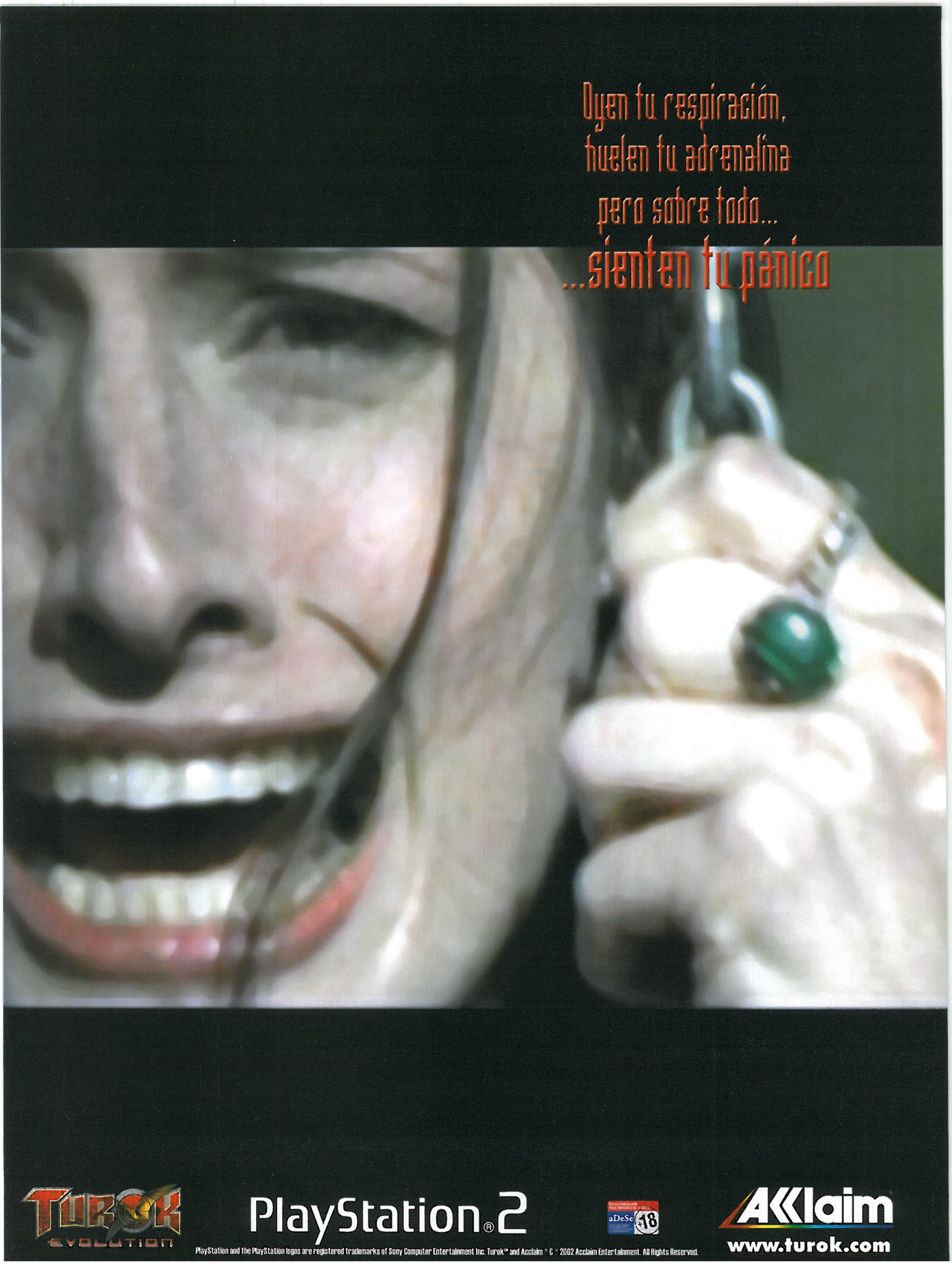
Driver 3

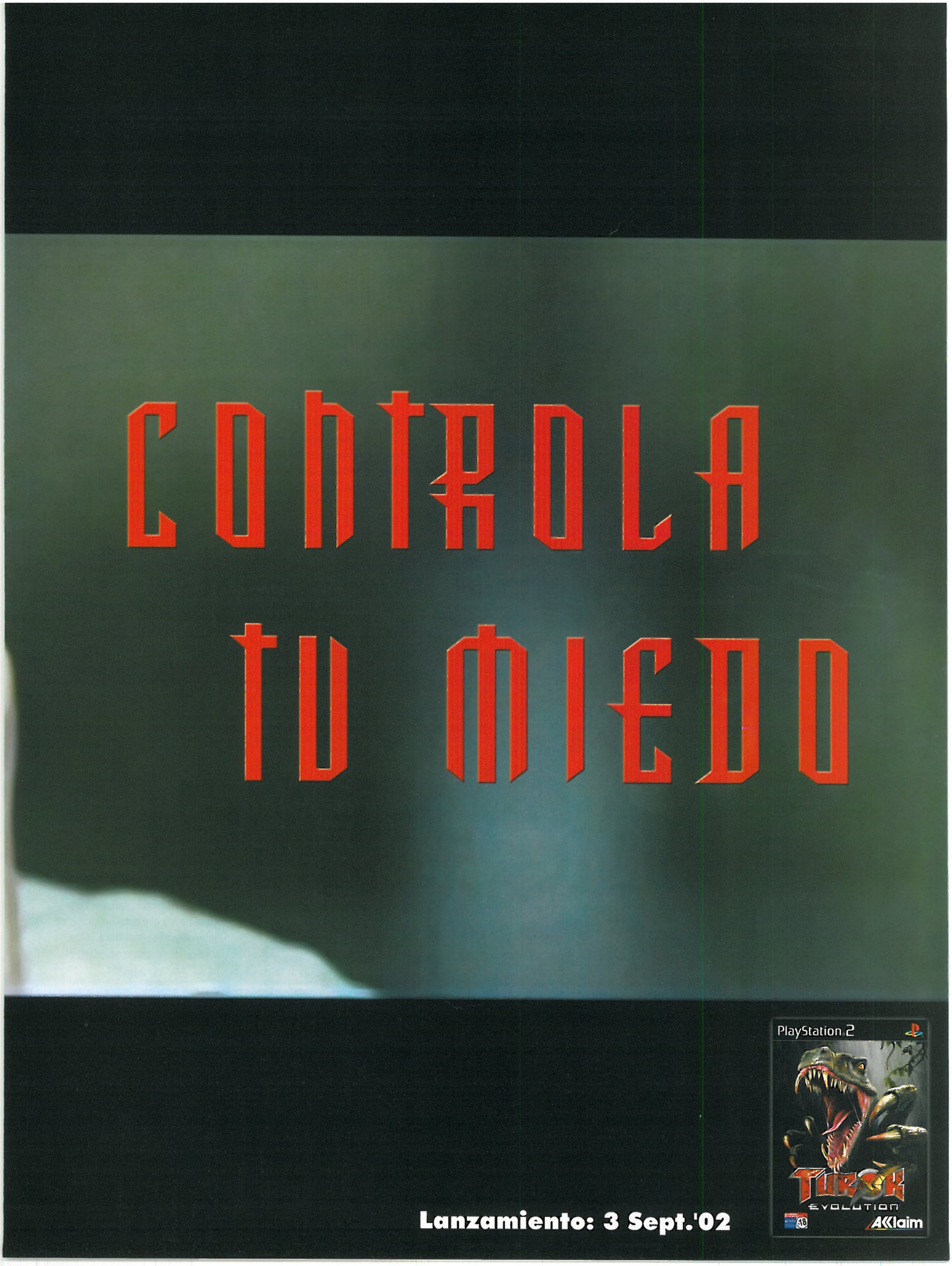
Tras el experimento con *Stuntman*, **Reflections** se encuentra en pleno desarrollo de la tercera parte (primera para **PS2**) de su saga más emblemática, *Driver*. Por ahora tan sólo ha trascendido un corto del juego que circula por la red.





NO CREAS NADA TEME A TODO
THE THING™
(LA COSA)
¡LA PARANOIA ES TU ÚNICA ESPERANZA!
• OPERA COMO UN EQUIPO O MUERE
• UN ENEMIGO IMPLACABLE CON UNA INTELIGENCIA DESPIADADA
• LA NUEVA Y ÚNICA INTERFAZ CONFIANZA/MIEDO ES UNA DE TUS MEJORES ARMAS
• LA SUPERVIVENCIA DEPENDE A PARTES IGUALES DE LAS ARMAS Y TU PSICOLOGÍA
THE THING
"Es un juego intenso de acción y terror.
Es fiel a mi película de 1982... ¡tienes que jugar, sentirás verdadero miedo!"
John Carpenter
NO RECOMENDADO PARA MENORES DE 18 AÑOS
aDeSe +18
CLUB www.vup-interactive.es
PC CD-ROM
PlayStation 2
XBOX
KONAMI ®
COMPUTER ARTWORKS
BLACK LABEL GAMES
www.thethinggames.com
Black Label Games, el logo de Black Label Games, Vivendi Universal Games, y el logo de Vivendi Universal Games son marcas de Vivendi Universal Games, Inc. en los Estados Unidos y/u otros países.
y "PlayStation" son marcas registradas de Sony Computer Entertainment Inc. "Microsoft, Xbox y los logos de Xbox son marcas registradas o marcas de Microsoft Corporation en los Estados Unidos y/u otros países y son usados bajo licencia de Microsoft".
VIVENDI UNIVERSAL GAMES - Ntra. Sra. de Valverde, 23 - 28034 Madrid, España - Tel: 91 735 55 02 - Fax: 91 735 27 30 - www.vup-interactive.es


Oyen tu respiración,
huelen tu adrenalina
pero sobre todo...
...sienten tu pánico
TUROK
EVOLUTION
PlayStation®2
aDeSe +18
Acclaim
www.turok.com
PlayStation and the PlayStation logos are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Turok™ and Acclaim ® & © 2002 Acclaim Entertainment. All Rights Reserved.


CONTROLA
TU MIEDO
Lanzamiento: 3 Sept.'02
PlayStation 2
TUROK
EVOLUTION
Acclaim

MIDWAY » MIDWAY » MIDWAY » MIDWAY » MIDWAY » MIDWAY » MIDWAY

Mortal Kombat: Deadly Alliance

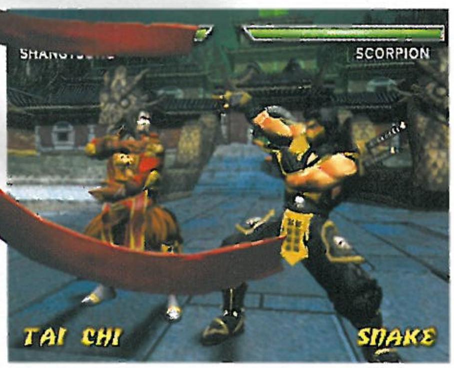
Nada menos que 21 luchadores toman parte en el juego de lucha más demoledor. Preparaos para los fatalities más salvajes





En la parte inferior de la pantalla, aparecen las técnicas que están empleando los luchadores.

A principios de agosto nos fuimos a **Las Vegas** para asistir al **Gamer's Day**, un evento en el que **Midway** presenta a la prensa especializada su catálogo para los próximos meses. De todos los juegos que vimos, uno de ellos será sin duda una de las estrellas de este fin de año: ***Mortal Kombat Deadly Alliance***. Las principales diferencias son eminentemente gráficas, ya que es la primera ocasión en que la saga visita una de las consolas de última generación. La esencia del juego permanece afortunadamente invariable, aunque hay ligeras variaciones que afectan a la mecánica de juego. Por ejemplo, el luchador dispondrá de varias técnicas de ataque que podrá cambiar en medio del combate (por ejemplo, con arma, sin arma, con unas magias, con otras..). Todo esto hará que los combates sean mucho más dinámicos, de tal manera que obligarán al oponente a adaptarse constantemente a cada técnica, con lo cual es como si cada enemigo fuera diferente según la disciplina que esté empleando en ese momento. Pero lo que hay que destacar, aunque no nos facilitaron pantallas, son los *fatalities*, más bestias que nunca. Vimos dos, uno en el que uno pisaba la cabeza de otro reventándosela, y el ya más conocido que consiste en arrancar el esqueleto tirando de él desde la espalda. Todos con unas animaciones y unos sonidos realmente espeluznantes. La sangre también tiene un papel estelar, y además de encharcar el suelo, resbalará por los rostros y el cuerpo de los personajes. Mención especial a la banda sonora, que promete ser la mejor hasta la fecha en un MK.



Los escenarios de combate son puro espectáculo, tanto como el diseño y las animaciones de los personajes.



Los combos y las magias seguirán siendo una parte fundamental del intenso desarrollo del juego.







Haven:
Call Of The King



Si Mortal Kombat posee el nombre, Haven tiene la calidad. Fue el juego más sorprendente del catálogo

Los genios de **Traveller's Tales** están detrás del que está llamado a ser uno de los grandes juegos de **PS2**, uno de esos títulos por los que se recordará la consola. Y fijaos que os lo decimos cuando apenas hemos podido ver el juego sin ni siquiera estar acabado. Las razones de que pensemos esto está en su extraordinaria mecánica de juego, que combina todos los géneros imaginables y además con una maestría inusitada. Nada menos que más de 70 horas de juego con plataformas, vehículos de todo tipo (barcos, naves espaciales, aviones...), acción, secuencias cinemáticas... Una especie de juego global con todo lo que se pueda imaginar. Existe una libertad absoluta de movimientos a lo largo y ancho del impresionante mapeado, y será el jugador el que elija su camino en todo momento. Es como una especie de ***Jak & Daxter*** pero multiplicado por 10. Para que os hagáis una idea, el concepto de ***Haven*** se desarrolló hace 6 años, pero la tecnología existente por aquellos tiempos no permitía hacerlo realidad. Retened el nombre de este juego en la memoria, porque dará que hablar...







La variedad de localizaciones será uno de los puntos fuertes de este genial Haven.



La calidad gráfica del juego sigue la línea de las últimas creaciones de Traveller's Tales.









<Haven combina elementos de todos los géneros>

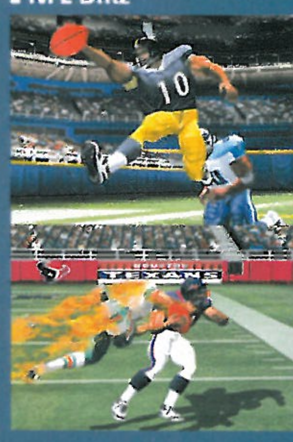
Midway Sports

Aunque **Midway** siempre ha sido especialmente potente en sus máquinas recreativas, la compañía pretende girar sobre sí misma y dirigirse especialmente al usuario doméstico. Para ello cuenta con la división que más beneficios le reporta, que es la deportiva. A diferencia de los simuladores de otras compañías como **EA Sports**, **Midway** ataca más por el lado arcade, con constantes efectos gráficos que aumentan la espectacularidad del programa. Tres juegos nos presentaron en **Las Vegas**, aunque por desgracia, sólo el *NHL Hitz* tiene visos de llegar a **Europa**. Tanto éste como los otros dos, *MLB Slugfest* y *NFL Blitz*, son impresionantes... si te gusta el hockey sobre hielo, el fútbol americano y el béisbol.

MLB Slugfest



NFL Blitz



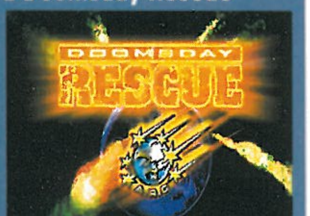
«Coming soon»

La presentación de **Midway** en el hotel Aladdin de **Las Vegas** concluyó con un inquietante «coming soon» en el que se nos mostró un vídeo con los futuros juegos de la compañía, de los que os mostramos una pequeña pantallas. De todos los que pudimos ver, hay que hacer una mención especial a ***Crank The Weasel***, una aventura de misiones en una ciudad protagonizada por un gato. Al resto todavía les quedaba mucho camino por recorrer.

Freestyle Metal X



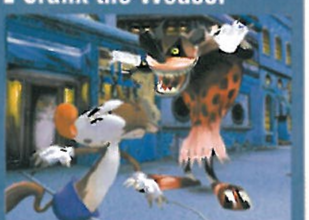
Doomsday Rescue



Gladiator the Crimsom...



Crank the Weasel



Defender

Un «remake» en 3D del clásico de los 80 que poco, muy poco recuerda al juego original

El paso a las tres dimensiones ha convertido a ***Defender*** en un juego radicalmente diferente a los que los más veteranos conocimos. Aunque a la prensa extranjera les entusiasmó, lo cierto es que a nosotros nos dejó un poco fríos. Básicamente se trata del típico juego de misiones a bordo de una nave, en el que habrá que llevar cosas, destruir objetivos, entrar en combate. Intenso pero sin nada por lo que merezca llevar ese nombre.

No esperéis nada del primer Defender. De él apenas toma el nombre.







Deberemos acometer diferentes misiones en los distintos escenarios del juego.

Dr. Muto

Un plataformas que se basa en la irresistible personalidad de su protagonista



El Dr. Muto tendrá que devolver la normalidad a su mundo, que destruyó accidentalmente por culpa de un experimento fallido.



Las capacidades mutantes del loco protagonista son el hilo conductor del juego, que no es otra cosa que un plataformas simpático que consiste en ir recogiendo *ítems* por el mapeado. De esta manera, el histriónico científico ***Dr. Muto*** se convertirá en mosquito, monstruo, murciélago y un sinfín de bichos que serán la clave para ir avanzando de nivel. Gráficamente predomina el sentido del humor, representado por las mutaciones del protagonista y por su expresividad facial. 22 niveles de entretenimiento ambientados en variadas localizaciones, todas ellas representadas bajo el particular prisma del juego. En resumen, un título divertido y simpático, especialmente dedicado a los usuarios de menor edad.



Freeky Flyers

Un extraordinario dibujo animado con forma de juego de carreras aéreas

Lo mejor de este juego, además de su extraordinaria puesta en escena, es la historia que sirve de hilo conductor. Toda una película de dibujos animados que conformará una hilarante aventura que se desarrolla en forma de carreras voladoras. 25 fases en las que Johny Turbine dará rienda suelta a su sentido del humor en un vibrante juego que, como *Dr. Muto*, disfrutarán especialmente los más pequeños.




FRANCOTIRADORES EN LOS FLANCOS...
¡¡CUERPO A TIERRA!!
Inspirado en la Operación
Tormenta del Desierto
SCi GAMES
PIVOTAL GAMES
DESERT STORM
PlayStation 2
DESERT STORM
CONFLICT
A la venta en septiembre 2002
PlayStation 2
XBOX™
PC CD-ROM
Totalmente en castellano
PROEIN
www.proein.com
aDeSe +16

por << Manuel Arenas >>



Se trata de una cámara digital con 4 Megapíxeles de resolución en su sensor CCD y una óptica de gran calidad Carl Zeiss Vario Sonnar con un zoom óptico 3x y digital 2x, lo cual hace un total máximo de 6x. Pero lo que distingue a esta cámara de otras es el medio de almacenamiento empleado: un CD-ROM de 8 cm. con capacidad de hasta 156 MB. Además, la cámara acepta CD grabables (CD-R) y regrabables (CD-RW). La ventaja de esta tarjeta de memoria es la relación precio/capacidad de almacenamiento. Mientras que en un CD-ROM de 8 cm. caben 156 MB, con un precio que ronda los 1.5 Euros, una tarjeta de memoria de capacidad similar puede costar cien veces más. Además, el CD-ROM puede ser extraído de la cámara tivo es excepcional, al igual que la pantalla TFT que se encarga de hacer las veces de visor. De este modo, el fotógrafo podrá encuadrar, configurar y revisar las instantáneas con la seguridad de realizar la fotografía correcta. Para ello, existe un buen número de modos de autofocus, con medición en varias zonas de la pantalla a elección del usuario.

La resolución de la fotografía es configurable entre varias opciones, aunque teniendo en cuenta el precio de los CD-ROM y su capacidad, será posible emplear valores por encima de 1.600 x 1.200 (hasta 2.272x1.204) en todo momento y con la tasa de compresión más reducida (*fine*) para los ficheros JPEG. El modo TIFF no comprimido sólo se recomienda para casos excepcionales donde la calidad sea primor-







Cámara Digital Sony Mavica MVC-CD 400

PVP-R: 1.500 Euros http://www.sony.es

Saca todas las fotos del mundo, o de las vacaciones, de la familia o de cualquier motivo de inspiración con la cámara digital Sony Mavica MVC-CD400.

CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS

- **Sensor:** CCD 4.1 Megapíxeles
- **Resolución:** 2.272 x 1704 máxima
- **Distancia focal equivalente:** 34–112 mm.
- **Lentes:** Carl Zeiss Vario Sonnar (zoom óptico 3x)
- **Zoom:** Óptico 3x / Digital 2x
- **Visor:** 2.5 " TFT Color
- **Velocidad de obturación:** 8 seg – 1/1000 seg.
- **Dimensiones:** 138 x 95 x 101mm.
- **Peso:** 638 gr.
- **Modos de funcionamiento:** Automático, prioridad de apertura, prioridad de exposición, manual, escena (nocturna, paisaje, etc.)
- **Autofocus:** Multi área de 5 puntos / manual
- **Flash:** 5 modos / 5 m. de alcance
- **Software:** Pixela Image Mixer y controladores USB
- **Conectividad:** USB, Vídeo / Audio out.
- **Compatible con:** Windows y Mac OS 10.0/10.1

para ver su contenido en el CD-ROM de un **PC** o **Mac** sin necesidad de conectar la cámara con el puerto USB. Como desventaja se tiene el mayor tamaño de la **MVC-CD400** frente a muchas de sus competidoras de la gama de 4 mega píxeles y una menor velocidad de respuesta. Así pues, la **MVC CD400** puede considerarse como una buena elección para quienes deseen una cámara que permita obtener muchas fotos y de muy buena calidad. Además, posee opciones automáticas para los usuarios más confiados en la tecnología de **Sony** y con la posibilidad de configurar con detalle los parámetros fotográficos habituales en cámaras reflex. El delicado control del balance de blancos se realiza desde un completo menú con varios modos predefinidos para luz artificial, natural o fluorescente, sin olvidar el manual que calcula el valor óptimo para cada toma a voluntad del fotógrafo. El modo macro para fotografías donde el sujeto esté muy próximo al objedial. Otra de las ventajas de la gran **Mavica CD400** es la posibilidad de grabar secuencias de vídeo, con la ventaja de que la única limitación impuesta es la del espacio libre en el CD-ROM. En modelos anteriores, la limitación la ponía el tamaño del búfer de almacenamiento intermedio, con lo que se perdía flexibilidad. Ahora, con la resolución «vídeo mail», se podrá almacenar hasta 90 minutos de vídeo con su audio correspondiente.

A toda esta lista de virtudes hay que añadir otra, su gran autonomía de funcionamiento obtenida a partir de su batería *Info Litium*. Una batería con una avanzada tecnología que informa del tiempo restante hasta que se agote. De todos modos, con una carga completa se tienen más de dos horas de tiempo para realizar fotografías.

En definitiva, **Sony** ha conseguido una cámara digital muy atractiva para los usuarios más exigentes. Eso sí, con una creatividad tranquila donde los escenarios de aventura más radicales se queden al margen. Pero para esos apartados existen soluciones especializadas y posiblemente con precios más elevados. Aún así, el precio de la **CD400** la convierte en una solución sólo apta para usuarios con inquietudes avanzadas y un nivel adquisitivo por encima de la media, pero que, por otro lado, es un precio justo y acorde con lo ofrecido por su tecnología y cuidado diseño.

El Señor de los Anillos
La Comunidad del Anillo

Un anillo para gobernarlos a todos.
Un anillo para encontrarlos.
Un anillo para atraerlos a todos y atarlos en las tinieblas.





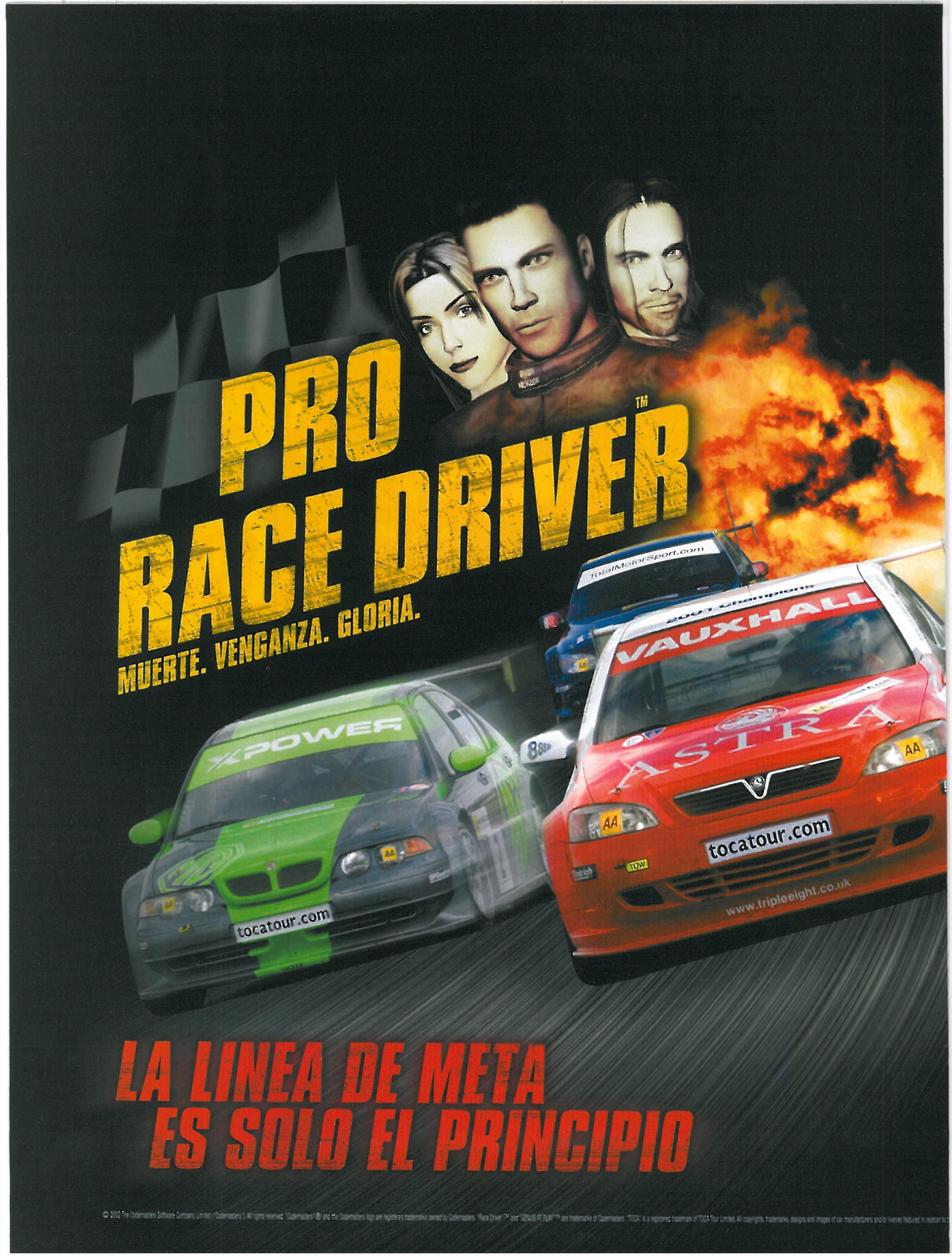
Ganadora de 4 Oscar® 2002

Ya en vídeo y DVD VIDEO



Descubre en el DVD todos los secretos de la película

- Documentales especiales que revelan todos los secretos de cómo se rodó esta aventura épica:
  "Bienvenido a la Tierra Media".
  "La búsqueda del anillo".
  "Un pasadizo a la Tierra Media".
- 15 clips creados originalmente para la página web, que exploran los lugares y culturas de la Tierra Media e incluyen entrevistas con miembros del reparto como Elijah Wood, Ian McKellen, Viggo Mortensen y Liv Tyler, entre otros.
- Un avance exclusivo de diez minutos del rodaje de "El Señor de los Anillos: Las dos torres".
- El vídeo musical de Enya "May it be".
- Avance del videojuego "Las dos torres", de EA.


PRO RACE DRIVER™
MUERTE. VENGANZA. GLORIA.
LA LINEA DE META
ES SOLO EL PRINCIPIO


"UN MOTOR GRÁFICO ESPECTACULAR"
REVISTA OFICIAL PLAYSTATION 2
"HAY QUE VERLO PARA CREERLO"
PLAYMANIA
PlayStation 2
PRO RACE DRIVER
Vive el drama real de los circuitos mientras controlas la carrera de Ryan McKane
Impresionantes accidentes con un sistema de colisiones inédito hasta el momento
Compite en 38 circuitos internacionales que incluyen Hockenheim, Silverstone y Montmeló
13 campeonatos globales
BTCC DTM
APTO PARA TODOS LOS PUBLICOS
aDeSe TP
MANUAL, TEXTOS Y VOCES EN CASTELLANO.
PlayStation 2
Codemasters
GENIUS AT PLAY
Infórmate sobre Pro Race Driver en www.codemasters.com



Corrupción en Miami





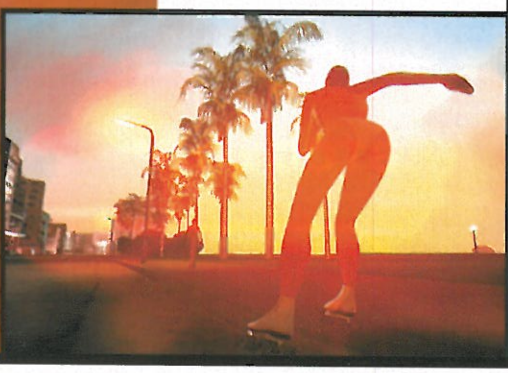


Con la ciudad de Miami como marco, y acompañados de las revistas de videojuegos más importantes del mundo, Rockstar nos mostró, por fin, su esperado GTA: Vice City. En rigurosa exclusiva, te contamos todo lo que pudimos ver allí...

por << ThE ScOpE>>

Cuando estéis leyendo este artículo, tened la certeza absoluta que sois los primeros del mundo en recibir información concreta y oficial de uno de los juegos más esperados de **PS2**. **Rockstar** ha querido evitar que les copien ideas y que se filtre cualquier tipo de información, y hasta la fecha, apenas han facilitado un par de pantallas del juego que se han podido ver por **Internet**. Pero hoy, cuando apenas quedan dos meses para poder comprar el juego (sale a la venta el 25 de octubre en **Europa**), vais a ser los primeros en poder contemplar las primeras pantallas, y en alucinar con las primeras cifras y datos concretos del juego. Un contadísimo número de medios, entre ellos **PS2RO España**, fuimos invitados a la presentación, al primer contacto con el que será uno de los juegos estrella de este último cuarto de año: ***GTA Vice City***. Y además, de todas las publicaciones mundiales que fueron seleccionadas para ofrecer en exclusiva las primeras informaciones, **PS2RO España** es la primera en salir a la venta ofreciendo este reportaje. Así que, insistimos, los usuarios españoles pueden presumir de ser los primeros del mundo en conocer cómo va a ser ***Vice City***. Y todo esto se debe, en gran parte, a que porcentualmente **España** ha sido el país donde más éxito de ventas ha tenido el juego, teniendo en cuenta el número de consolas en el mercado. Quizá porque somos una sociedad sin prejuicios, quizá porque nos gusta imaginar que somos los malos de la película, quizá porque sabemos diferenciar entre realidad y videojuego aunque algún ignorante se empeñe en lo contrario en algún telediario... No sabemos a ciencia cierta por qué causa, pero el hecho es que *GTA* nos gusta, y estamos seguro que ***Vice City*** os va a asombrar. La continuación de *Grand Theft Auto 3* tiene todo para satisfacer al más exigente de sus incondicionales. Para empezar, y como habréis adivinado, el juego transcurre en el **Miami** de los 80, con los modos y maneras habituales de esa época, tanto en cuanto a vehículos como a vestimenta y decoración. Lo primero que llama la atención tras ver las primeras imágenes es el radical cambio de aspecto del juego, que es ahora mucho más fotorrealista, muchísimo más cuidado, con numerosos y mejores efectos de luz y, especialmente, con unos entornos de una calidad asombrosa. Desde el árbol más →

<El aspecto gráfico del juego es absolutamente impresionante, mucho más fotorrealista que en la anterior entrega del juego>








grand theft auto
vice city

<El espíritu GTA se ha multiplicado de forma exponencial, con múltiples posibilidades de hacer más aún el macarra>

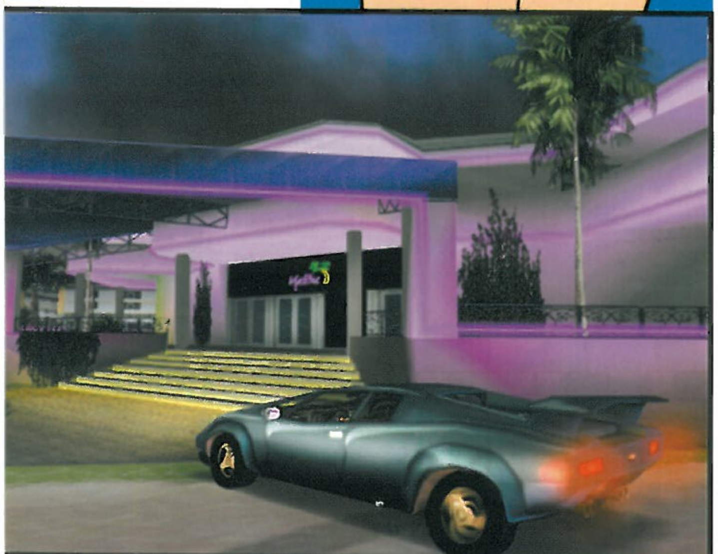


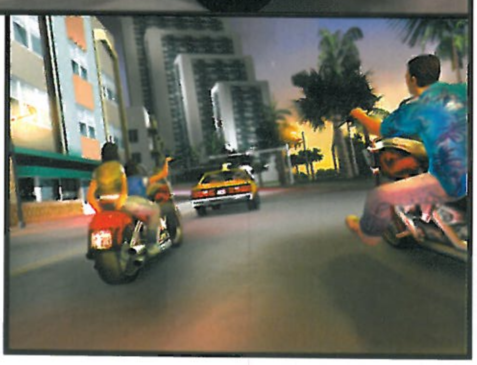
La libertad de movimientos del jugador es la principal baza del juego. No hay ninguna limitación, y toda la ciudad estará a nuestra disposición. Podemos hacer todo lo que imaginemos.





La inclusión de motos es una de las tareas que más tiempo han llevado, ya que hay que desarrollar un gran número de nuevas animaciones.





insignificante, hasta el ciclo día-noche han sido optimizados sin escatimar ningún recurso. Además, el interior de los edificios cobra ahora una particular importancia, y muchas de las misiones las tendremos que realizar debiendo penetrar en diferentes localizaciones, desde casas hasta discotecas. Para ello, el protagonista dispondrá de un buen fondo de armario, y según sea el lugar que deba visitar, tendrá que vestirse de una forma apropiada para la ocasión. Si tuviéramos que destacar dos elementos de ***Vice City***, éstos serían vehículos y armas. Comenzando por los primeros, estamos quizá ante la gran revolución de la saga, ya que esta vez no sólo los coches o camiones van a ser el objetivo de nuestro *gangster* favorito, ya que muchos otros vehículos van a poder utilizarse. Como las motos, que irán desde la típica Chopper que veis en las pantallas que acompañan a este artículo, hasta motos de carretera o de trial. Y todo apoyado por unas animaciones antológicas, tan cuidadas que podrían utilizarse perfectamente en un simulador de velocidad. Pero no acaba ahí la cosa, ya que **Miami** es una ciudad casi construida sobre el mar, y los numerosos canales servirán de escenario para los vehículos que, quizá después de los coches, tienen más presencia en el juego: los barcos. Los habrá de recreo, de pesca, planeadoras (lanchas rápidas), remolcadores, yates... Toda una amplia galería que podremos usar en los canales que, por cierto, tienen un tráfico considerable. Y la parte más espectacular está en el cielo, si por tierra y mar las posibilidades son infinitas, por aire todo se convierte en pura magia. Y es que surcar los cielos de **Miami** con un hidroavión o un helicóptero nos servirá para darnos cuenta de la magnitud del

ARMAS

Nada menos que 40 diferentes y con un nuevo sistema para apuntar al objetivo. Incluso existe la posibilidad de disparar a las ruedas de los coches para inutilizarlos.





Banda sonora



Impactante recopilación de los temas que más sonaron en los 80. Más de 8 horas de canciones para una BSO que saldrá también a la venta, con artistas como **Michael Jackson**, **Jethro Tull** o **Laura Branigan**...





El ciclo entre el día y la noche permanece, pero con un cielo muchísimo más detallado.

Otro aspecto que ha recibido un generoso lavado de cara es el correspondiente a los efectos de iluminación.

juego del que os estamos hablando, del extensísimo mapeado que tenemos a nuestra disposición y, especialmente, de la sensacional calidad gráfica con que todo ha sido concebido. Mejor verlo para creerlo. Respecto a las armas, además de su elevado número, los que hayáis jugado con *GTA3* os alegraréis por el cambio en el sistema para apuntar, mucho más intuitivo y exacto, y por las numerosas posibilidades de uso que tenemos con ellas, incluso desde, por ejemplo, utilizarlas desde las motos. Así, de esta manera, podremos disparar a edificios o vehículos y, por ejemplo, podremos reventar las ruedas de un coche. Y si tras reventar las ruedas decidimos usarlo, veremos como el coche bota de una forma absolutamente fidedigna a como lo haría en la vida real. En fin, absolutamente increíble. También ha cambiado la policía, cuya inteligencia artificial ha mejorado ostensiblemente, y ya no son los polis con movimientos absolutamente predecibles de la anterior versión. Los peatones también han crecido en forma y número, y nada menos que 80 diferentes nos podremos encontrar en las calles de la ciudad, desde patinadoras hasta prostitutas o mafiosos. La historia del juego, sin duda una de las bazas del éxito, incorpora ahora muchas más secuencias cinemáticas y, además, habladas, es decir, como si estuviéramos viendo una película de verdad que se va construyendo a partir de los diálogos. Como el universo *GTA* es tan grande, resulta complicado seguir un orden lógico para explicaros todas las novedades del juego, pero si tuviéramos que resumir todas las sensaciones que nos produjo la intensa presentación de **Rockstar** en **Miami**, lo haríamos con un concepto: libertad absoluta de movimientos. No hay nada que no podamos hacer. Por muy descabellado que sea lo que os imaginéis, estad seguros que se va a poder hacer, ya que la intención y el objetivo principal de los desarrolladores del juego no ha sido otro que proporcionar al usuario una ciudad al completo para que él mismo se cree su destino, aunque siempre con las misiones como nexo de unión. Si eres un fanático de *GTA*, puedes estar tranquilo. Lo que tendrás en octubre responderá ampliamente a todos vuestros deseos, y si alguna vez has imaginado un *GTA* perfecto, no te preocupes, lo tendrás en octubre.









VEHÍCULOS

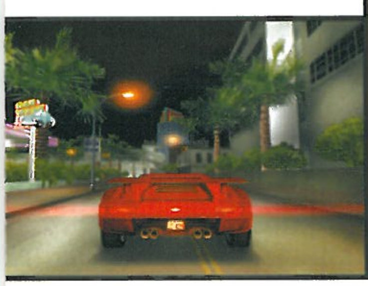
Entre los más de 120 vehículos que podremos sustraer, habrá desde coches o camiones, hasta motos de diferentes tipos, todo tipo de barcos y lanchas de recreo, un hidroavión, una avioneta, helicópteros...

<Destrozar edificios o coches a hachazos o con un bate de béisbol serán algunas de las nuevas acciones que nos meterán más de lleno en la piel de Tommy>











...y diversión en Miami







Para ambientarnos mejor con el juego, Rockstar nos regaló un par de días inolvidables...

Este tipo de viajes, aunque sean cortos y exijan muchas horas de avión, suelen tener cosas que hacen que valgan la pena. La primera, por supuesto, el poder ser uno de los privilegiados que contemplan por primera vez ***GTA Vice City*** en movimiento; y la segunda, el poder disfrutar de **Miami** en todo su esplendor. Para empezar, y obviando el paseo en limusina por **South Beach**, la gente de **Rockstar** quiso que nos ambientáramos en dos de los elementos claves del juego: los barcos y las lanchas. Primero nos llevaron en un yate de unos 4 millones de euros (tenía televisión por satélite, 5 DVDs, grifería en oro y demás horteradas...) hasta una isla en medio de uno de los canales. Allí nos esperaban unas motos de agua con las que disfrutamos una hora y media, para más tarde montarnos en un *Power Boat* y surcar la bahía a unos 120 km/h (que en barco es una burrada). Y el día siguiente, lo más espectacular: el *Firing Range*. Nos llevaron a un rancho a las afueras de la ciudad y estuvimos disparando con fuego real durante 4 horas con 35 tipos de armas diferentes (más de 500 disparos cada uno). Una Ingram Mac 11, un fusil de asalto M-16 con lanzagranadas (¡que utilizamos!), una UZI... En fin, es muy duro este trabajo...



En la foto de la izquierda podéis ver una pequeña muestra de todas las armas que disparamos. ¡Hasta un Winchester de mitad de siglo!

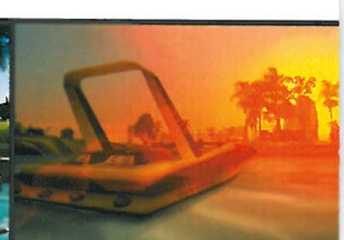




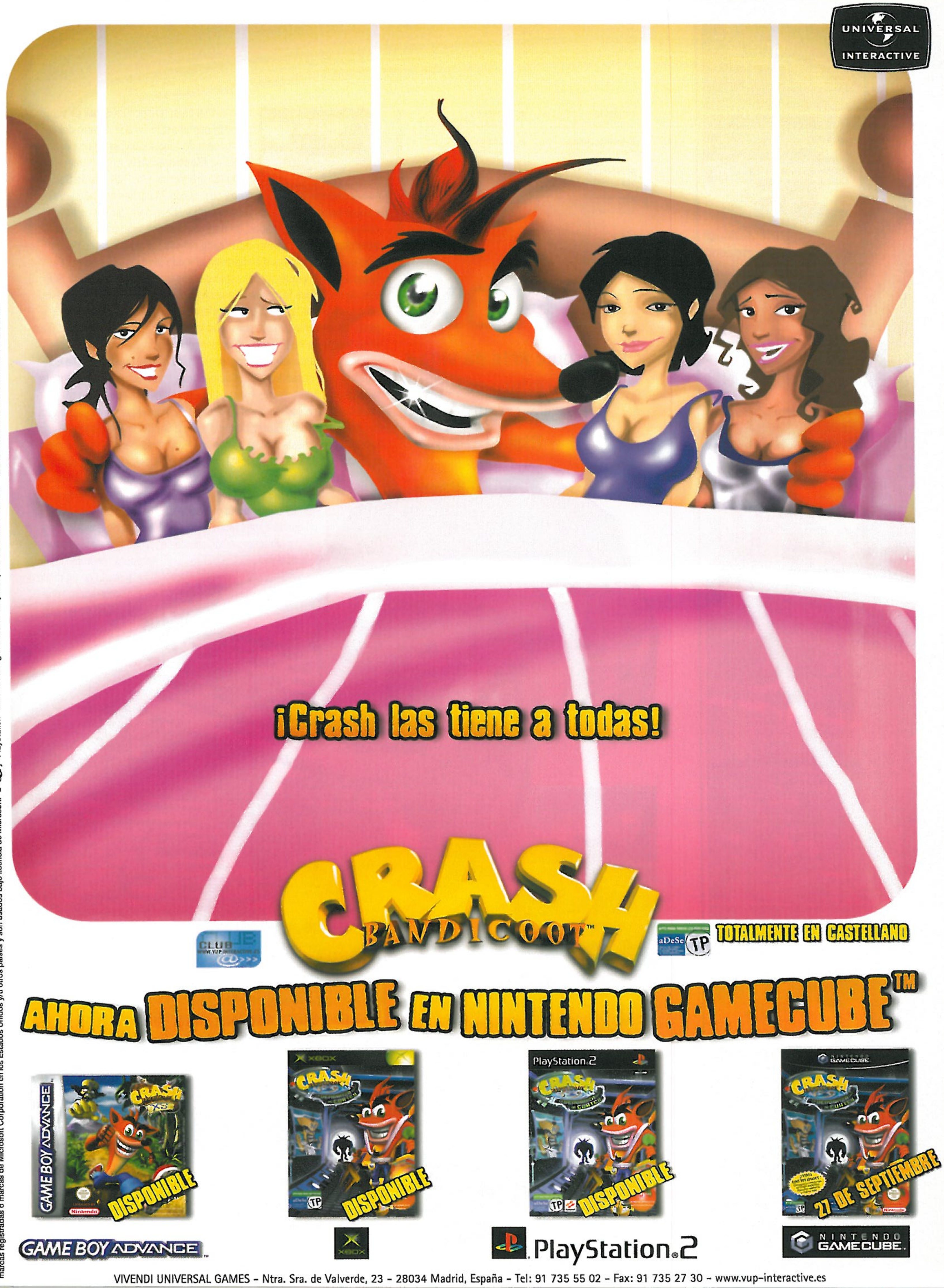











UNIVERSAL INTERACTIVE
¡Crash las tiene a todas!
CRASH BANDICOOT
TOTALMENTE EN CASTELLANO
AHORA DISPONIBLE EN NINTENDO GAMECUBE™
GAME BOY ADVANCE
DISPONIBLE
XBOX
DISPONIBLE
PlayStation 2
DISPONIBLE
NINTENDO GAMECUBE
27 DE SEPTIEMBRE
GAME BOY ADVANCE
XBOX
PlayStation 2
NINTENDO GAMECUBE
VIVENDI UNIVERSAL GAMES - Ntra. Sra. de Valverde, 23 - 28034 Madrid, España - Tel: 91 735 55 02 - Fax: 91 735 27 30 - www.vup-interactive.es



Shox 026



Hitman 2 028



The Thing 030



Turok Evolution 032



Burnout 2 034



Tekken 4 036

NHL 2003 038
Scooby-Doo 040
Akira Psycho Ball 041
Freek Style 042
Blade 2 043
Legaia 2: Duel Saga 044

- COMPAÑÍA: ELECTRONIC ARTS
- DESARROLLADOR: EA SPORTS BIG
- DISTRIBUIDOR: ELECTRONIC ARTS
- PAÍS DE ORIGEN: REINO UNIDO
- GÉNERO: CONDUCCION ARCADE
- FORMATO: DVD-ROM
- VERSIÓN: PAL
- JUGADORES: 1-4
- FECHA DE APARICIÓN: OTOÑO 2002

por << R. Dreamer >>

SHOX

Electronic Arts da vida al heredero natural de Sega Rally para PlayStation 2



La principal característica de ***Shox*** es su apuesta por un estilo *arcade*. Dentro del prolífico género de conduccion este grupo desarrollador de **Electronic Arts** viene a traer un soplo de aire fresco a los 128 *bits* de **Sony**. ***Shox*** cuenta con 24 coches de Rally y tres escenarios diferentes, Jungla, Desierto y Nieve para dar vida a los diferentes circuitos. En realidad, se trata de trazados solapados que van aumentando en extensión, mostrando nuevas zonas, a lo largo de los cuatro campeonatos que comprende el modo principal. El sistema de juego bebe directamente del estilo de todo un clásico como *Sega Rally* (uno de los títulos favoritos de sus creadores). Es decir, conducir a toda velocidad, trazar las curvas a la perfección derrapando lo justo y arriesgando en cada metro para conseguir la victoria. Pero donde ***Shox*** difiere de su fuente de inspiración es en la incorporación de las «Shoxzones». Son tramos cronometrados, tres por circuito, en los que es posible conseguir puntos dependiendo del tiempo invertido, que se verá recompensado con medallas de oro, plata y bronce. Cuando se consiguen tres medallas de oro consecutivas se activa la «Shockwave», una estela azul que hay que alcanzar antes de que llegue a la próxima «Shoxzone», y así sucesivamente hasta que se pierda en la distancia o se termine la carrera. Supone todo un reto y además nos puede proporcionar unos puntos extra que vendrán muy bien para conseguir nuevos vehículos. Y aquí también se ha ideado un sistema curioso. Cuando queramos aumentar la colección de nuestro garaje no nos quedará más remedio que apostarlo todo a una carrera. Primero seleccionamos el coche que deseamos y entonces tendremos que ganarlo en un duelo contra otro vehículo de las mis-



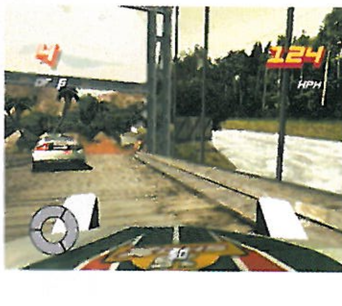




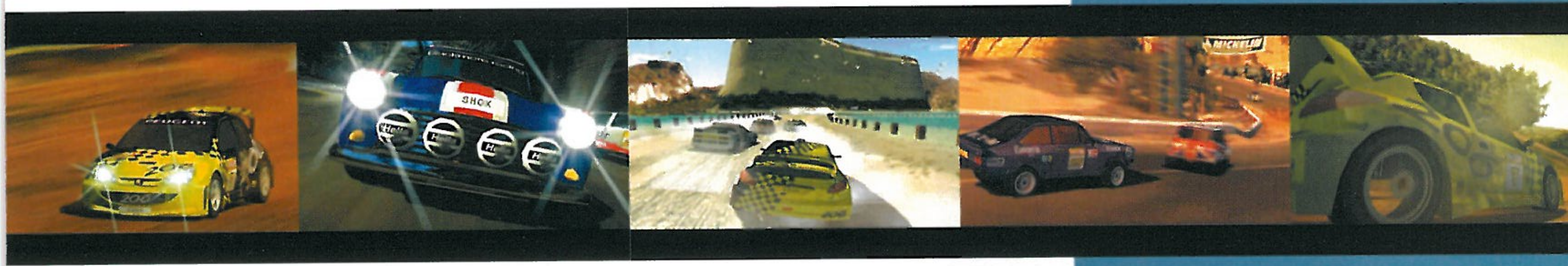


La oferta de vehículos de Shox abarca desde los 80 hasta el presente

Modelos míticos como el Lancia Stratos o Lancia Rally 037 son algunas de las maravillas que tendremos oportunidad de conducir en ***Shox***. Peugeot, Subaru, Ford, Audi, BMW, Mitsubishi, Citroen y Toyota completan el catálogo.







mas características. Si vencemos será nuestro, si no nos quedaremos sin dinero y sin bólido. Pero aún hay más, el juego también cuenta con una variada gama de modalidades para varios jugadores. Hasta cuatro usuarios pueden competir en cinco modos diferentes. No cabe duda de que el grupo desarrollador que está detrás de ***Shox*** se ha esforzado al máximo para dar espectacularidad y solidez al juego. El diseño de los 24 vehículos, basados en modelos reales, se ha llevado a cabo al detalle y con multitud de efectos de luz y transparencias. A esto hay que añadirle un sistema dinámico muy sólido para el comportamiento del coche, que varía en cada modelo dependiendo de sus características. Los circuitos también han sido tratados con rigurosidad y con profusión de detalles, quedando plasmados en los diferentes elementos ornamentales que otorgan un estilo propio a cada trazado. Si estás cansado de la simulación de otros juegos de rally y conducción, ***Shox*** te proporcionará entretenimiento y diversión durante horas. ■

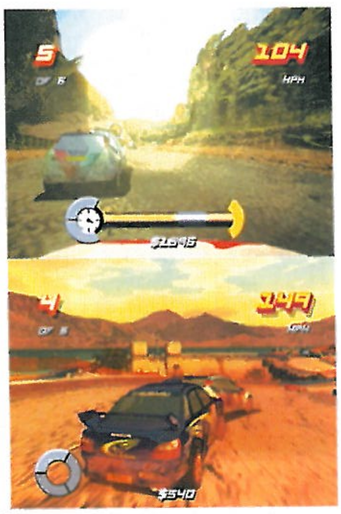
▲ ON
El original concepto de las «Shoxzones», la velocidad y el puro estilo arcade que despliega el juego.

▼ OFF
La dificultad sube demasiados enteros en el último modo de juego, aunque quizá se ajuste en la versión final.

<Shox cubre un hueco poco explotado en PlayStation 2, el género de conducción al más puro estilo arcade>



Hasta cuatro jugadores podrán disputar carreras simultáneamente a pantalla partida.



Shoxzone

El gran reto de Shox es completar con medalla de oro este tipo de tramos

Al entrar en una «Shoxzone» se activará una barra dividida en tres secciones (oro, plata y bronce) que mide el tiempo invertido en la zona. Si hacemos oro en tres «Shoxzones» consecutivas se activará un halo azul. Hay que alcanzarlo antes de llegar a otra «Shoxzone» para conseguir el máximo de puntos.







Shox es una apuesta por el género arcade, desmarcándose de títulos como Colin McRae y V-Rally cuyas nuevas entregas continúan explotando la simulación. Aquellos que conozcan y hayan disfrutado con Sega Rally van a gozar un montón con Shox y su original estilo de juego, sobre todo las «Shoxzones».



PRE TEST



- COMPAÑÍA: EIDOS
- DESARROLLADOR: IO INTERACTIVE
- DISTRIBUIDOR: PROEIN
- PAÍS DE ORIGEN: DINAMARCA
- GÉNERO: AVENTURA/ACCIÓN
- FORMATO: DVD-ROM
- VERSIÓN: PAL
- JUGADORES: 1
- FECHA DE APARICIÓN: NOVIEMBRE 2002

HITMAN 2: SILENT ASSASSIN

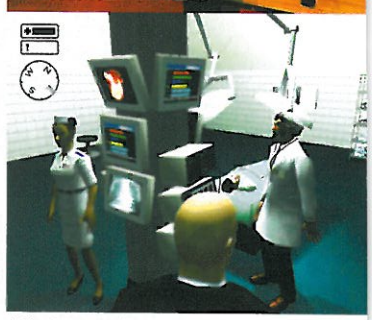
El asesino a sueldo más temido del mundo del PC llega a los 128 bits de Sony con un aspecto inmejorable

por << Doc >>

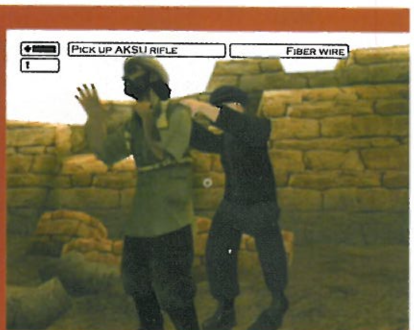


Los límites conocidos actualmente en los títulos de género *stealth* (que normalmente unen acción, aventura y estrategia), no fueron establecidos por *Metal Gear Solid 2*. **IO Interactive** se adelantó a **Konami** hace ya casi dos años con el original *Hitman*, creado exclusivamente para **PC** y compatibles. Todas las posibilidades que presentaba *MGS2*, como utilizar elementos del entorno para no ser detectado o arrastrar los cuerpos inertes de nuestros enemigos, ya habían sido experimentados por los usuarios de **PC**. Amén de muchas otras que hacían a *Hitman* más interactivo y real que el título de **Konami** (aunque eso no quita que el argumento de *MGS2* estuviera infinitamente más trabajado). Ahora que la generación actual de consolas está más cerca que nunca del mundo del **PC**, **IO Interactive** ha decidido abarcar un número más amplio de sistemas de entretenimiento con la secuela de ***Hitman 2***, lanzándolo casi conjuntamente para **PC**, **Xbox** y, por supuesto, **PS2**. **IO** repite el desarrollo de la primera entrega, poniéndonos en la piel de un asesino a sueldo de nombre en clave «47» que, una vez retirado, es obligado a volver a su peligroso empleo. Lejos de ser un simple *shoot'em-up* en tercera persona (a juzgar por las pantallas mostradas, podría serlo perfectamente), ***Hitman 2*** nos obligará a pensar cada uno de nuestros movimientos y a planear cuidadosamente la forma de completar los objetivos en cada uno de los 21 niveles del juego, ambientados en lugares como **San Petersburgo**, **Japón**, **Sicilia** o **Nuristan**. **IO Interactive** ha diseñado un título que no muestra una o varias formas claras de completar nuestros objetivos. Cada uno de los niveles nos da una libertad total. En el caso del primer nivel, el primer objetivo será eliminar al capo de la mafia que juega al golf tranquilamente en el balcón de su gigantesca mansión. Para conseguirlo, podremos entrar



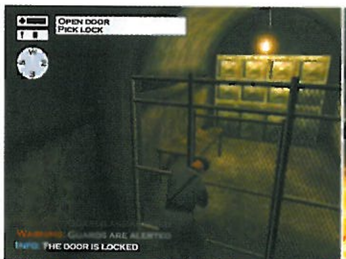


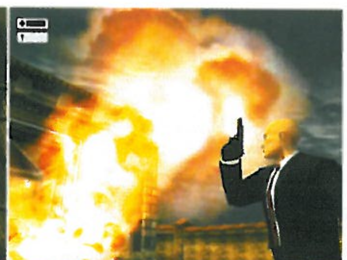
A la izquierda, una pequeña muestra del arsenal disponible. Arriba, dos escenas correspondientes al escenario de Japón.

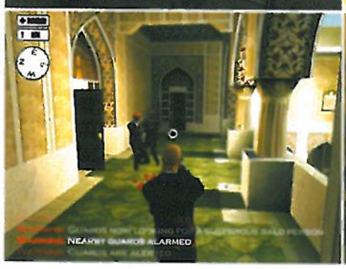


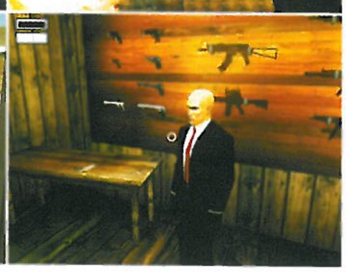
El cable de fibra

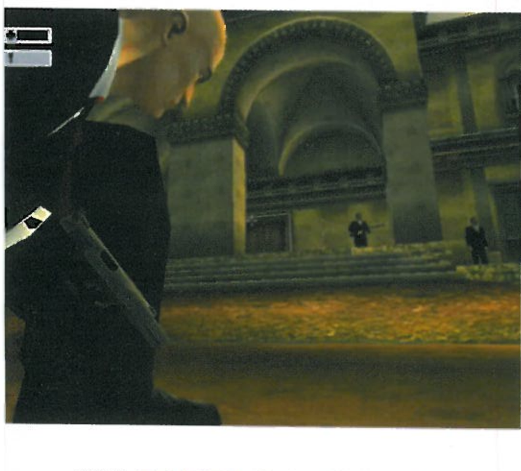
La famosa cuerda de piano del primer *Hitman* se ha sofisticado, dando paso a un silencioso y efectivo cable de fibra para asfixiar a los enemigos.



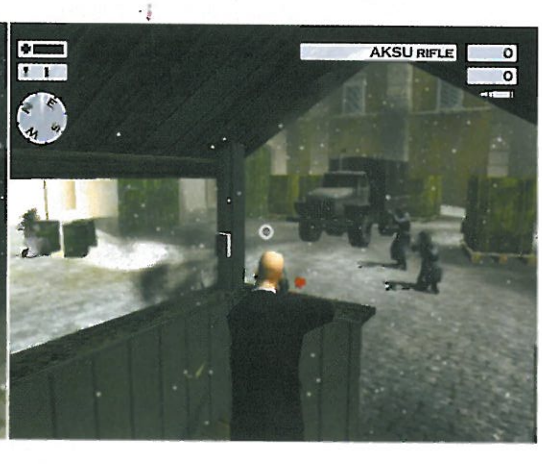




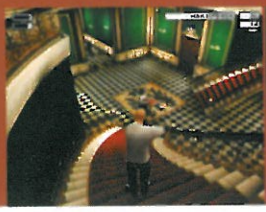








Para evitar ser detectado, nada mejor que disfrazarse
«47» podrá arrebatar las vestiduras a la mayoría de los personajes muertos, pasando desapercibido en la mayoría de los casos.



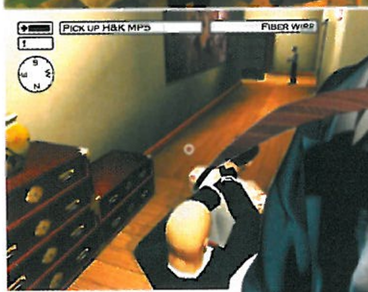



en la mansión a tiro limpio con las *hardballers* (dos pistolas AMT, una para cada mano) o, si lo nuestro es el sigilo, podremos asfixiar con el cable (en el primer *Hitman* era una cuerda de piano) al cartero mientras alivia su vejiga tras un árbol, disfrazarnos con sus ropas y, tras ocultar nuestras armas «grandes» (seremos cacheados) entrar tranquilamente por la puerta principal hasta el interior de la mansión, donde idearemos nuestro siguiente paso. La posibilidad de ponernos la ropa de otros personajes no es la única novedad en el género. «47» será capaz de hacer uso de una buena cantidad de objetos que encontraremos por los escenarios (palos de golf, cuchillos de cocina, etc.), podrá arrastrar los cadáveres para evitar que sean descubiertos, tendrá la posibilidad de destruir cualquier fuente de luz con sus disparos para evitar ser visto e incluso mirar a través de las cerraduras de las puertas para asegurarse de que no hay nadie al otro lado. Técnicamente ***Hitman 2*** hace gala de un potentísimo *engine*, capaz de mostrar enormes extensiones de terreno de lo más detallado y varios personajes, cada uno de ellos con su sombra dinámica y sin bajar su alto *frame rate*. El apartado sonoro ha sido especialmente cuidado, con efectos de sonido de lo más real y una banda sonora orquestada al más puro estilo cinematográfico. El control de ***Hitman 2***, elemento trivial debido a su origen de **PC**, ha sido perfectamente adaptado al *DualShock 2* y en pocos minutos controlaremos el gran número de acciones que nos permitirá ejecutar ***Hitman 2***.

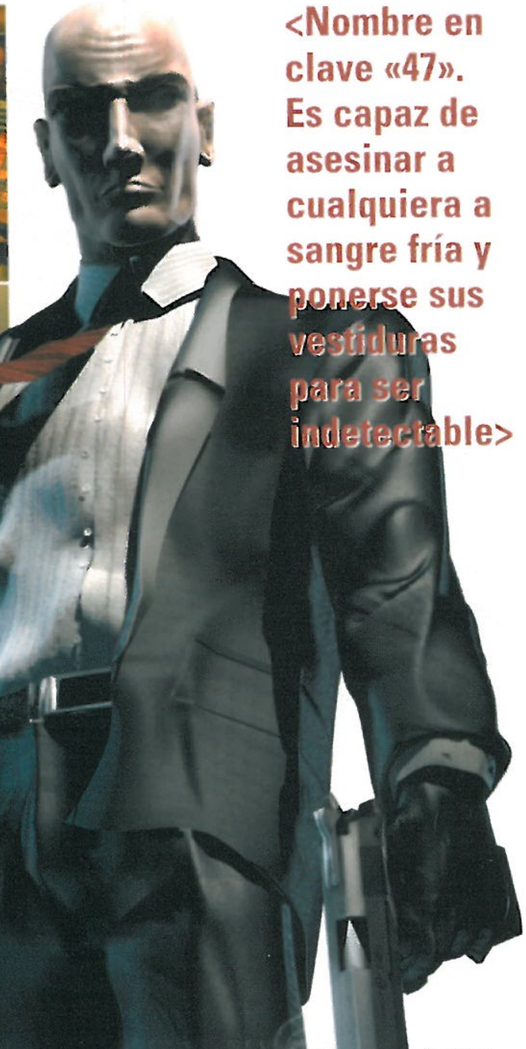
▲ On
Su calidad técnica raya la perfección, tanto en lo referente a gráficos como a efectos de sonido y banda sonora. Es original, jugable y adictivo.

▼ Off
Si no eres muy paciente con este tipo de juegos, Hitman 2 puede llegar a hacerte perder los nervios.

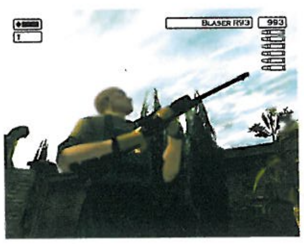




Con la ayuda del cable de fibra, podremos eliminar a una gran cantidad de enemigos sin ser detectados.



<Nombre en clave «47». Es capaz de asesinar a cualquiera a sangre fría y ponerse sus vestiduras para ser indetectable>





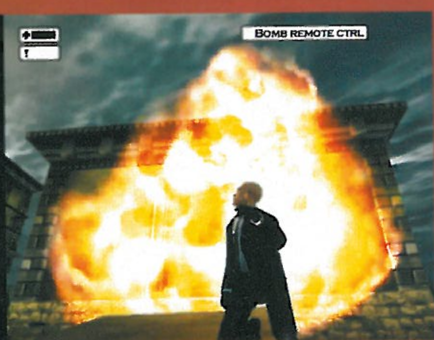


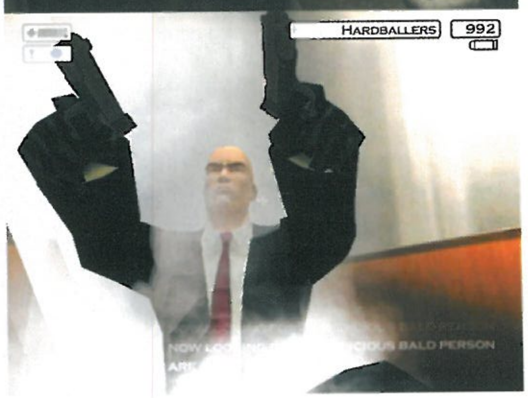
Aunque siempre tendremos que procurar ser silenciosos, los tiroteos «multitudinarios» están a la orden del día en Hitman 2.

Armamento disponible

Nombre en clave «47» podrá utilizar todo tipo de armas y artilugios para defenderse
Aunque, al igual que en el primer *Hitman*, dispondremos de un pequeño arsenal al comienzo de cada misión (donde encontraremos pistolas, cloroformo, explosivos accionados por control remoto, etc.), «47» podrá hacer uso de los objetos más variopintos para defenderse, como un palo de golf, un cuchillo de cocina, etc.







PRE TEST

- **COMPAÑÍA:** VIVENDI UNIVERSAL
- **DESARROLLADOR:** COMPUTER ARTWORKS
- **DISTRIBUIDOR:** VIVENDI UNIVERSAL
- **PAÍS DE ORIGEN:** REINO UNIDO
- **GÉNERO:** AVENTURA/ACCIÓN
- **FORMATO:** CD-ROM
- **VERSIÓN:** NTSC-USA
- **JUGADORES:** 1
- **FECHA DE APARICIÓN:** OCTUBRE 2002



THE THING

La película de John Carpenter inspira una aventura terrorífica

por << Nemesis >>



Lejos de ser otro mero discípulo del género *Survival Horror* inaugurado por **Capcom** con sus *Resident Evil*, ***The Thing*** es una sugerente combinación de aventura terrorífica con ingredientes de juegos de comandos del tipo *Rainbow Six*. El mes pasado pudimos ver en **Londres** el juego de manos de sus creadores, **Computer Artworks**, y ahora hemos tenido acceso a una *beta* casi definitiva, a la que sólo le falta la conversión PAL (llevará gráficos a 60 Hz) y el doblaje al castellano. ***The Thing*** comienza justo donde acabó la película de **John Carpenter** y te enfrentará a un virus alienígena bastante activo capaz de transformar a un inocente ser humano en una mutación sedienta de sangre. Con ***The Thing***, **Computer Artworks**, no sólo ha querido explotar los sustos y la sensación de pánico habituales en aventuras de este corte. La sospecha de que cualquiera de tus acompañantes pueda estar contaminado sobrevuela en todo momento. A su vez, ellos pueden llegar a dudar que tú seas el contaminado, lo que te obligará a demostrarles lo contrario en más de una ocasión. La desconfianza puede ser tan peligrosa como los mutantes de dos metros de altura que habitan la base antártica que sirve de escenario a la aventura. ***The Thing*** confía en sus cualidades (la sorprendente inteligencia artificial de tus camaradas y una mecánica apasionante) para convertirse en la revelación de la temporada.

▲ ON ■■■■■■■■□□

La combinación de Survival Horror y juego de comandos es un éxito. Y el constante clima de desconfianza disparará tu angustia a lo largo del juego.

▼ OFF ■■■□□□□□□□

Al principio cuesta un poco asimilar la mecánica, pero luego quedarás hechizado por ella. No apto para corazones débiles.

Para arreglar algunos problemas de la base necesitarás la ayuda de un ingeniero. Protégelo del virus o al final tendrás que disparar contra él.













Los anteriores inquilinos de la base no han quedado en muy buen estado.

Algo más que palabras

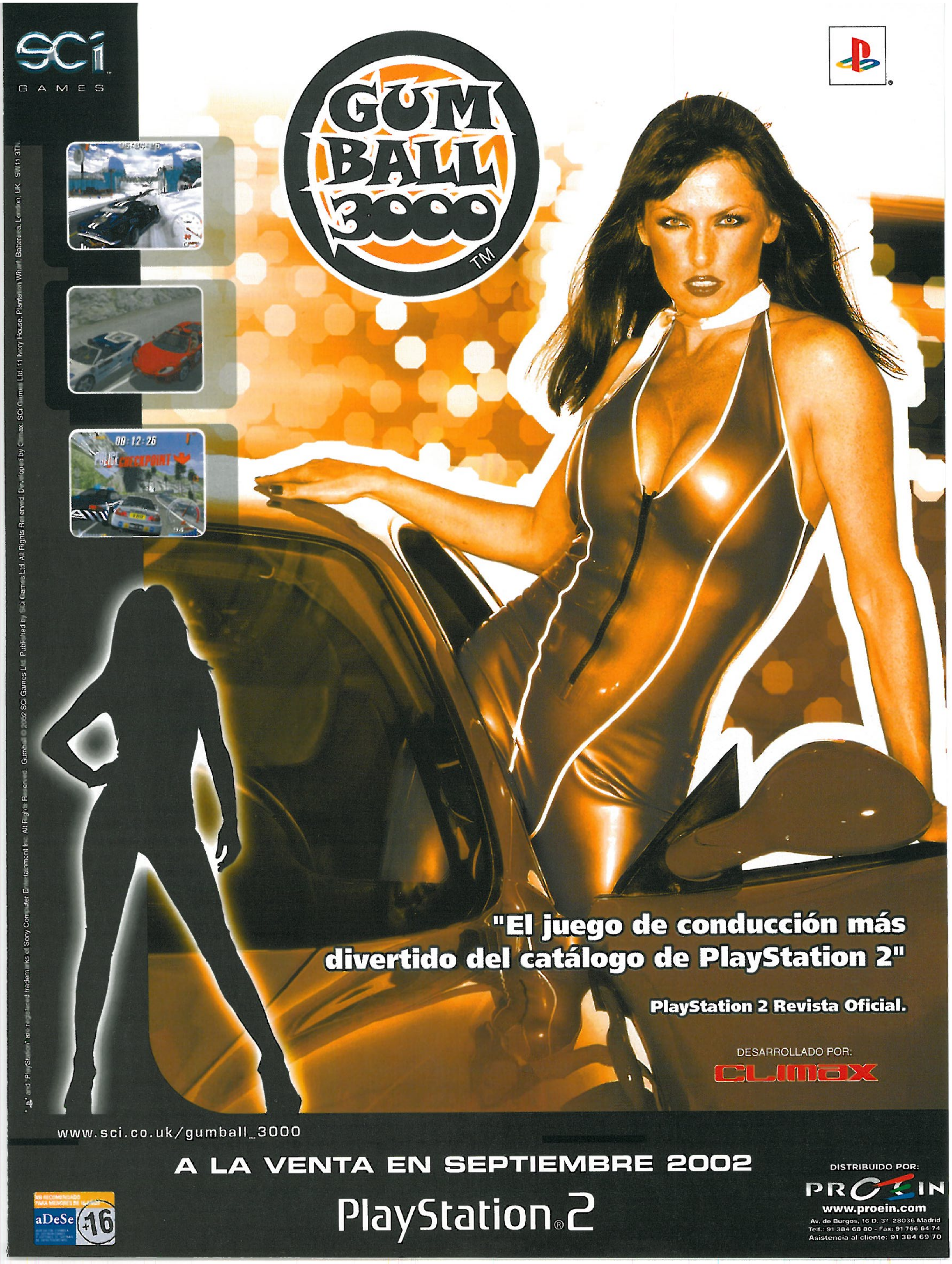
Tendrás que ser un líder... para lo bueno y para lo malo

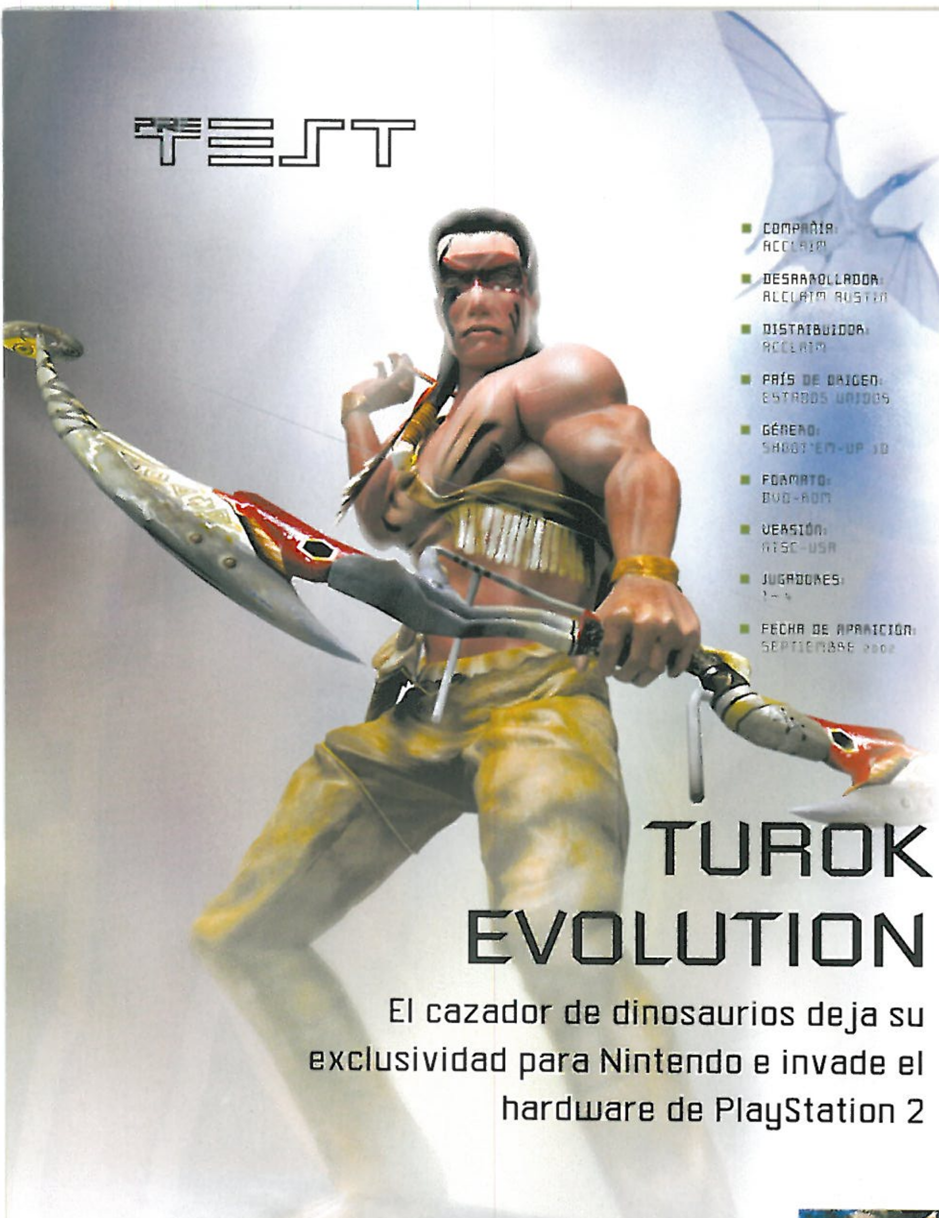
Mediante una serie de iconos podrás dar órdenes a tus acompañantes. Aunque en algunos casos tendrás que obligarles a punta de pistola.





<La desconfianza flota en el ambiente... ¿Estarán tus compañeros contaminados?>


SCi GAMES
GUMBALL 3000
"El juego de conducción más divertido del catálogo de PlayStation 2"
PlayStation 2 Revista Oficial.
DESARROLLADO POR:
CLIMAX
www.sci.co.uk/gumball_3000
A LA VENTA EN SEPTIEMBRE 2002
PlayStation 2
DISTRIBUIDO POR:
PROEIN
www.proein.com
Av. de Burgos, 16 D. 3º. 28036 Madrid
Telf.: 91 384 68 80 - Fax: 91 766 64 74
Asistencia al cliente: 91 384 69 70
aDeSe +16



- COMPAÑÍA: ACCLAIM
- DESARROLLADOR: ACCLAIM AUSTIN
- DISTRIBUIDORA: ACCLAIM
- PAÍS DE ORIGEN: ESTADOS UNIDOS
- GÉNERO: SHOOT'EM-UP 3D
- FORMATO: DVD-ROM
- VERSIÓN: NTSC-USA
- JUGADORES: 1-4
- FECHA DE APARICIÓN: SEPTIEMBRE 2002

TUROK EVOLUTION

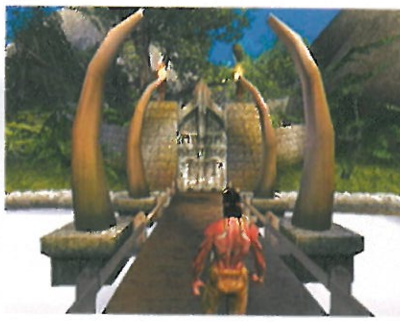
El cazador de dinosaurios deja su exclusividad para Nintendo e invade el hardware de PlayStation 2

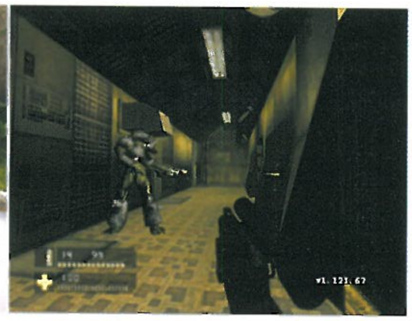
por << Doc >>



Por primera vez, tras protagonizar tres entregas en **Nintendo 64**, **Turok**, el cazador de dinosaurios, escapa de su exclusividad para la «gran N» y protagoniza su más esperada aventura en todas las consolas de nueva generación, incluída **PlayStation 2**. En esta ocasión, el argumento de ***Turok Evolution*** nos transportará al pasado, a un hipotético lugar en el espacio-tiempo ubicado cerca de **Texas** en el año 1886, llamado **Lost Lands**. Allí llegará malherido nuestro héroe, **Tal'Set**, tras una violenta lucha contra el capitán **Tobias Bruckner**. Curado por los nativos de **River Village**, **Tal'Set** combatirá junto a ellos contra su mayor amenaza, **Lord Tyrannus** y su ejército de reptiles, para descubrir que se encuentra capitaneado por el mismísimo **Bruckner**. El desarrollo de ***Turok Evolution*** es muy similar al de las anteriores entregas, aunque **Acclaim** confesó que gracias a la potencia de las máquinas de 128 *bits*, sus estudios de **Austin** han podido incluir elementos que nunca antes llegaron a aparecer en la saga. El ejemplo más claro son los escenarios en los que, a lomos de un pteranodón armado con una metralleta y un lanzamisiles, surcaremos los cielos de **Lost Lands** eliminando a la hordas de **Lord Tyrannus**. Al igual que en los anteriores *Turok*, ***Evolution*** pone al límite el género del *shoot'em-up* 3D, añadiendo elementos de aventura, plataformas y, especialmente en esta nueva entrega, *Stealth* y estrategia. Claramente inspirados en *Halo*, los programadores de **Acclaim Austin** le han dado una inteligencia artificial a los enemigos de **Turok** encaminada a la acción y al ataque en equipo, además, éstos son capaces de tirar su arma y rendirse ante nuestra superioridad, de retirarse y buscar ayuda si no se ven con posibilidades de victoria e incluso de tomar posiciones tras determinados obstáculos para eliminarnos a una distancia prudencial. No solo nuestros atacantes poseen una alta IA, también los dinosaurios y demás animales que nos encontremos en la aventura reaccionarán ante nuestras acciones, aunque (al menos en esta versión beta), el temido Tiranosaurio Rex pueda vernos aunque







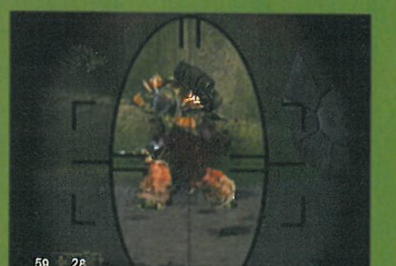
Las escenas generadas por el motor gráfico se alternan con las grabadas en el DVD del juego, en formato MPEG-2, para mostrar el nudo argumental de Turok Evolution.



El peculiar arsenal de T.E.

La artesanía bélica se une a la tecnólogia militar más avanzada

Si bien al principio solo podremos defendernos con un hacha de piedra y un precario arco, a medida que avancemos en el juego conseguiremos armas como el famoso **Tekbow** (arco con punto de mira y zoom), granadas, escopetas recortadas, pistolas con mira telescópica y hasta flechas explosivas al estilo «Rambo».





nos quedemos totalmente quietos. Algunos elementos de los escenarios reaccionarán también ante nuestras acciones, dándonos la posibilidad de destruir la base de un árbol con nuestras armas para que este caiga sobre nuestros enemigos, etc. Entre el armamento disponible en el juego reconoceremos armas como el *Tekbow* o el famoso hacha de guerra de **Turok**, aunque **Acclaim** ha incluído algunas nuevas como el *Gravity Disruptor Beam* hasta llegar a la nada despreciable cifra de 30 diferentes. El motor gráfico de ***Turok Evolution*** denota una marcada evolución frente a las entregas aparecidas para **Nintendo 64**. Los entornos están repletos de vegetación que se mueve a nuestro paso (y al paso de los proyectiles), de animales como ciervos o monos que se desplazan en manadas y la profundidad y de los escenarios es digno de admiración (aunque esta beta sufra algún que otro bajón en su *frame rate*). Algunas armas desatarán sorprendentes efectos gráficos, como es el caso de las increíblemente reales explosiones de las granadas o el punto de mira de la pistola, que difumina el area alejada del centro al más puro estilo *Halo*. Como era de esperar, además del lógico modo historia, ***Turok Evolution*** posee un trabajado modo multijugador, creado por un grupo de programación diferente y concentrado exclusivamente en dicho modo y que incluye diferentes modalidades e incluso batallas a lomos del pteranodon. ***Turok Evolution*** tiene todo lo necesario para rivalizar con títulos coo *Deus Ex* y futuras creaciones de la talla de *TimeSplitters 2*.







▲ ON
Al fin, la saga Turok llega a los usuarios de PlayStation. Turok Evolution incluye todos los elementos para ser uno de los más grandes shoot'em-up.

▼ OFF
Al igual que en los anteriores Turok, la dificultad de ciertos tramos de los escenarios crispará tus nervios. El motor gráfico necesita algún retoque.

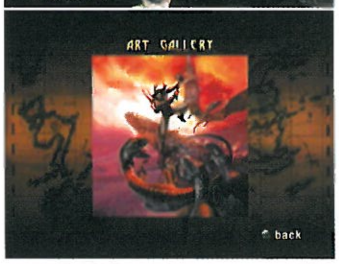
<El completísimo modo multijugador ha sido diseñado y creado por un grupo de programación diferente al encargado del modo historia>



El motor gráfico de Turok Evolution promete poner en pantalla escenarios tan impresionantes como este sin sacrificar ni un solo fotograma de su frame rate.







Entre los extras que incluía esta beta de la creación de Acclaim Austin pudimos encontrar una extensa galería de ilustraciones y un socorrido menú de trucos a través de passwords.





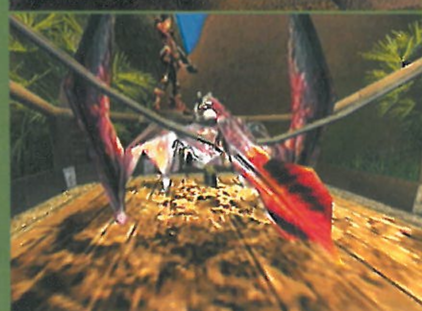


A lomos de un ser prehistórico

Tal'Set podrá sobrevolar Lost Lands montado en un extraño pteranodón

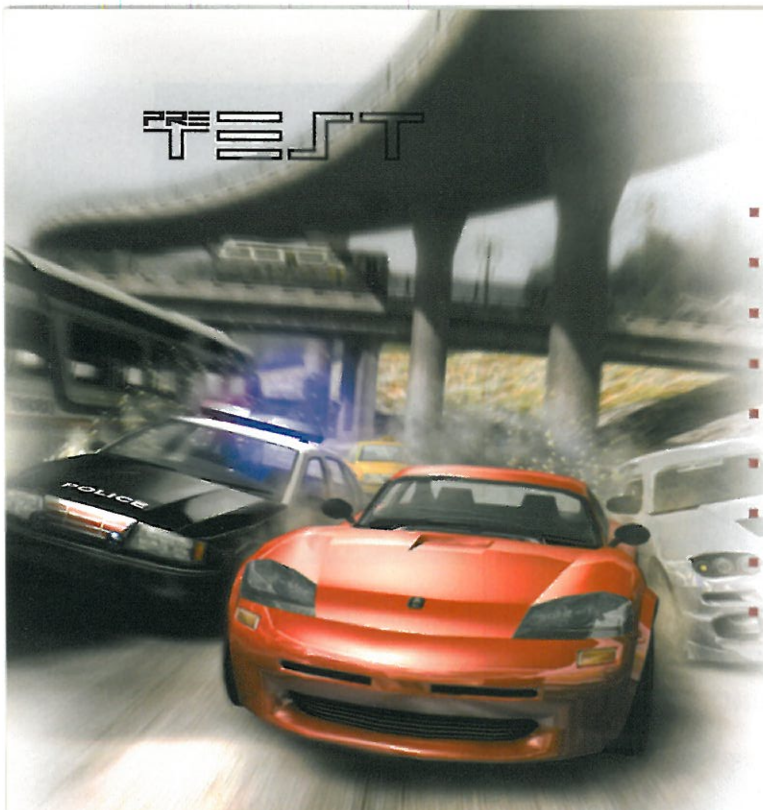
Algunas de las fases de ***Turok Evolution*** nos pondrán a los lomos de un pteranodón armado hasta los dientes (con metralleta y lanzamisiles). Tanto el control del «vehículo» como los movimientos y reacciones de éste, le dan un aire de lo más real, a excepción del armamento que incluye, claro.







PRE TEST



- COMPAÑÍA: ACCLAIM
- DESARROLLADOR: CRITERION
- DISTRIBUIDOR: ACCLAIM
- PAÍS DE ORIGEN: REINO UNIDO
- GÉNERO: ARCADE CONDUCCIÓN
- FORMATO: DVD-ROM
- VERSIÓN: PAL
- JUGADORES: 1-2
- FECHA DE APARICIÓN: OCTUBRE 2002

por << ThE ScOpE >>

BURNOUT 2 POINT OF IMPACT

El juego que convirtió el conducir en el mayor espectáculo, vuelve en una segunda parte que mejora en todo



Ya falta cada día menos para disfrutar de la esperada secuela de uno de los juegos que más y mejor nos han hecho disfrutar el año pasado. Y razones no le faltaban para ello, ya que su concepto absolutamente *arcade*, en el que los accidentes cobran un protagonismo jamás visto en un videojuegos, y su espectacular realización técnica, conformaban una mezcla explosiva que se tradujo en más de un millón de juegos vendidos. Para su segunda parte, apenas ha habido cambios que se puedan considerar radicales, y lo que más bien se ha hecho es una mejora de todos y cada uno de los apartados del juego. De esta manera los circuitos pasan a ser 32 distribuidos en 6 localizaciones diferentes, los coches no sólo han aumentado en número, sino también en aspecto y los efectos gráficos se han optimizado asombrosamente. Respecto a los coches, además de incluir de diferentes tipos, se han incorporado automóviles modificados, es decir, vehículos repletos de alerones, spoilers y demás elementos característicos del *tuning*. Pero lo que más sorprenderá a los amantes del juego es la nueva concepción de los salvajes accidentes. Ahora son mucho más realistas y estremecedores, y en cuanto haya un impacto considerable, veremos cómo el coche se desmembra en la carretera, haciéndose prácticamente añicos ante nuestros atónitos ojos. Entre los modos de juego dos principales novedades. Una de ellas es una especie de autoescuela en la que se nos enseñará cómo jugar a este juego de manera adecuada, es decir, siendo un salvaje; la otra es la inclusión del modo *Pursuit*, en el que tomaremos el papel de un policía a la caza y captura de los demás coches.

▲ **ON**
Ha habido una mejora radical en todo, desde el apartado gráfico hasta la representación de los accidentes o el número de circuitos.

▼ **OFF**
Los coches siguen siendo un poco impersonales, debido a la imposibilidad de que los fabricantes cedan las licencias para ver sus coches destrozados.







En el modo Pursuit, nuestro objetivo consistirá en impactar tantas veces como podamos en nuestro objetivo hasta que consigamos quitarle la barra de vida correspondiente.





Los accidentes han mejorado ostensiblemente, con partes del vehículo que saltan por los aires.

<La inclusión del modo Pursuit, en el que tomaremos el papel de la policía, es la principal novedad>



De nuevo la velocidad es la principal aliada de la diversión dentro del juego, y cuando activamos el turbo, se convierte en algo absolutamente vertiginoso.

Autoescuela

O cómo convertirse en un auténtico macarra al volante.

Offensive Driving es como se llama esta modalidad. En ella se nos enseñará cómo llenar la barra del turbo circulando en dirección contraria, rozando a otros coches, derrapando o efectuando saltos. Es decir, se nos mostrará la forma de ser una auténtica bestia conduciendo, que es la única manera de triunfar en ***Burnout 2***.







BLACK HAWK DERRIBADO
BLACK HAWK DOWN
GANADORA DE 2 OSCAR® 2002
Ya en Video y DVD VIDEO
Dirigida por
RIDLEY SCOTT
(Gladiator, Hannibal)
Protagonizada por
JOSH HARTNETT (Pearl Harbor)
EWAN McGREGOR (Star Wars Episodios I y II)
DESCUBRE EL INFIERNO QUE VIVIERON LOS SOLDADOS AMERICANOS EN ESTOS 2 DISCOS:
DISCO 1
• Película
• Comentarios de RIDLEY SCOTT, del reparto y de los Veteranos de las Fuerzas Especiales Americanas
• Filmografías del reparto
DISCO 2
• 8 escenas eliminadas
• 8 escenas alteradas
• Documentales:
-7 de imagen y diseño
-6 de la esencia del combate
GANADORA DE 2 OSCAR® 2002
BLACK HAWK DERRIBADO
BLACK HAWK DOWN
QUE NADIE QUEDE ATRÁS
DVD VIDEO
Del director de GLADIATOR
COLUMBIA TRISTAR HOME ENTERTAINMENT
www.columbiatristarvideo.es
REVOLUTION STUDIOS
© 2001 REVOLUTION STUDIOS DISTRIBUTION COMPANY LLC. Todos los derechos reservados.
"OSCAR es la marca comercial y de servicios registrada por la academia de las artes y las ciencias cinematográficas."

PRE TEST



- COMPAÑÍA: SONY C.E.
- DESARROLLADOR: NAMCO
- DISTRIBUIDOR: SONY C.E.
- PAÍS DE ORIGEN: JAPÓN
- GÉNERO: BEAT'EM-UP 3D
- FORMATO: DVD-ROM
- VERSIÓN: NTSC-USA
- JUGADORES: 1-2
- FECHA DE APARICIÓN: SEPTIEMBRE 2002

TEKKEN 4

Namco reinventa su más fructífera saga de lucha con la cuarta entrega del famoso Torneo del Puño de Hierro

por << Doc >>



Tras *TTT*, primer *Tekken* aparecido en **PlayStation 2** y pseudo-secuela del vanagloriado *Tekken 3*, el Torneo del Puño de Hierro regresa a los 128 *bits* de **Sony** con el que puede ser el más completo y equilibrado título de la saga de **Namco**. Una nueva vuelta de tuerca a su complicado argumento (mucho más de lo que parece), enfrenta de nuevo a **Kazuya** (sediento de venganza) a su padre, **Heihachi**, completando la batalla generacional *Mishima* con la reaparicion de **Jin**, que reniega de su sangre e incluso de las artes marciales heredadas de su padre y su abuelo. El elenco de personajes seleccionables es completado por viejos conocidos como **Paul**, **Law** y **Yoshimitsu**, y algunos luchadores nuevos como **Steve Fox** o **Christie Monteiro**. Aunque el número de participantes en este torneo es inferior al aparecido en *TTT*, la mayoría de ellos posee una mayor cantidad de movimientos y el número de golpes «genéricos» se ha visto mermado, diferenciando más que nunca el aspecto y el control de cada uno de los personajes. El control y las posibilidades de cada luchador ha sido equilibrado, diferenciando algo más que en anteriores entregas a los jugadores novatos de los expertos de la saga. Las novedades en la jugabilidad no acaban aquí, ya que ***Tekken 4*** puede presumir de innovar de una forma drástica, por primera vez desde 1995, en el desarrollo de los combates. Al fin, y al parecer, por decision popular, la saga de escenarios infinitos recibe una dosis de realidad con la presentación de imperfecciones y altibajos en los suelos, obstáculos destructibles y límites físicos en los escenarios. Dichos límites jugarán un papel importantísimo en el desarrollo de los combates, ya que los personajes reaccionarán de diferente modo al ser empujados contra la pared, quedando en la mayoría de las ocasiones a merced de su contrincante. Para conseguir evolucionar el desarrollo de los combates, el motor gráfico también ha sufrido una importante mejora, quedando en el olvido aquellos suelos texturados y los *bitmaps* de fondo que jugaban a engañar la vista. Cada pequeño elemento está mos-

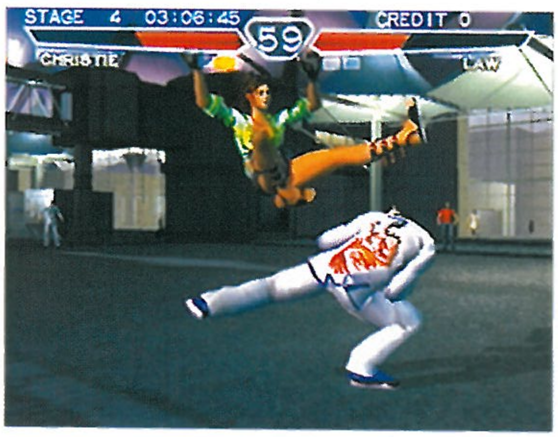







<Tekken 4 puede presumir de ser el más completo y evolucionado de la saga>





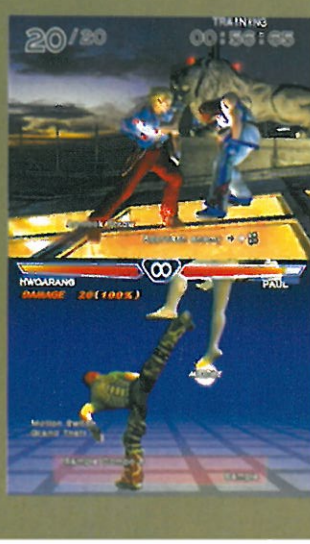

El modo Historia presentará el argumento del juego desde el punto de vista de cada personaje. Al finalizarlo, podremos ver una impresionante secuencia de vídeo en formato MPEG-2.



Nuevos Modos

Force y novedades en los modos de juego clásicos

Tekken 4 presenta un nuevo modo Historia, *Tekken Force*, *Command Training* y nuevas posibilidades en *Practice*.



trado en el juego con todo lujo de detalles, desde los suelos repletos de imperfecciones y desniveles hasta los objetos de los escenarios que podremos destruir, pasando por entornos en los que veremos cómo una veintena de personajes animan a los luchadores. El diseño aplicado a los personajes no se queda atrás, mostrando unos modelos 3D que, animados con técnicas de *motion capture*, se acercan más que nunca a personajes reales. Uno de los detalles más sorprendentes en este apartado es la perfecta sincronización labial (*lip sync*) de todos los luchadores. Si creías que **Namco** sería incapaz de superar la calidad gráfica de *Soul Calibur* o **Tekken Tag Tournament**, la cuarta entrega del Torneo del Puño de Hierro te demostrará que estabas equivocado. Como de costumbre, **Namco** ha querido premiar a sus «clientes domésticos» con extras que no aparecían en la versión recreativa de ***Tekken 4***. El más importante de todos ellos es el modo *Tekken Force*, rescatado de las cenizas de los 32 *bits* de **Sony**, al que se le une el nuevo modo Historia, cuyo argumento se apoya en impresionantes escenas de vídeo. También encontraremos los ya clásicos *Theater* (para escuchar la banda sonora y ver todos los cinemas del juego), *Practice* (que incluye la posibilidad de grabar y reproducir nuestros propios *combos*) y *Training*, que nos obligará a realizar veinte movimientos de cada personaje a contrarreloj. Como noticia de última hora, os adelantamos que la versión PAL de ***Tekken 4*** incluirá selector de 50/60 Hz y permitirá jugar en modo *Progressive Scan*.



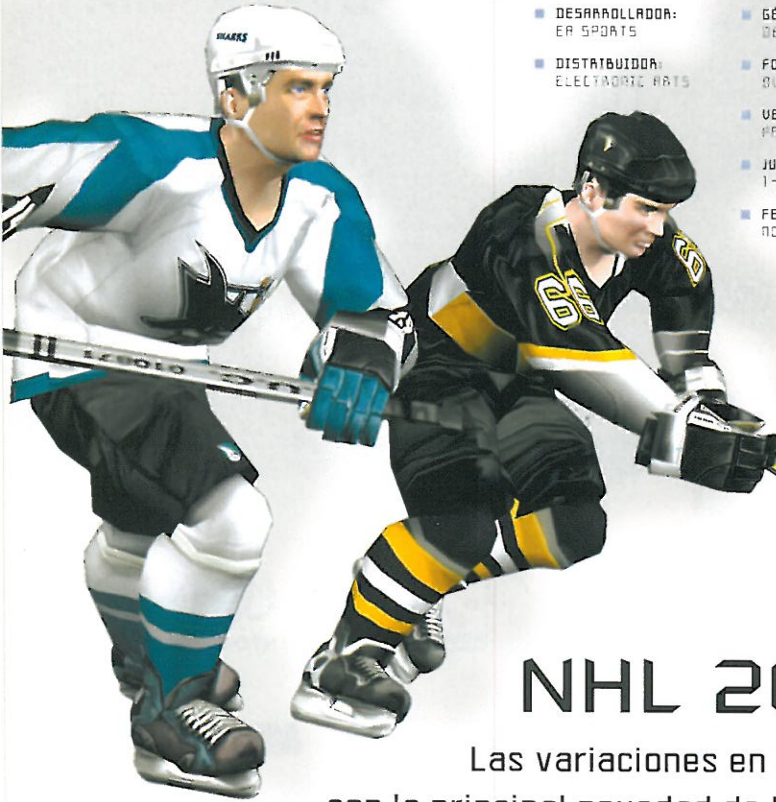
El modo Tekken Force llega a PlayStation 2
Tras su desaparición en *TTT*, el modo que convierte a *Tekken* en una especie de *Final Fight* en 3D vuelve con ***Tekken 4***.

▲ ON
El nuevo desarrollo en los combates, los nuevos personajes, los límites en los escenarios, su motor gráfico, su banda sonora, el selector 50/60 Hz...

▼ OFF
Seguro que los detractores de la saga de Namco siguen encontrando fallos al que puede llegar a convertirse en el mejor beat'em-up de la temporada.



Algunos golpes modificarán el ángulo de la cámara unos milisegundos para hacer los combates más espectaculares.



- COMPAÑÍA: ELECTRONIC ARTS
- DESARROLLADOR: EA SPORTS
- DISTRIBUIDOR: ELECTRONIC ARTS
- PAÍS DE ORIGEN: CANADA
- GÉNERO: DEPORTIVO
- FORMATO: DVD-ROM
- VERSIÓN: PAL
- JUGADORES: 1 - 8
- FECHA DE APARICIÓN: NOVIEMBRE 2002

por << Chip & Ce >>

NHL 2003

Las variaciones en el control son la principal novedad de la tercera entrega de NHL para PS2

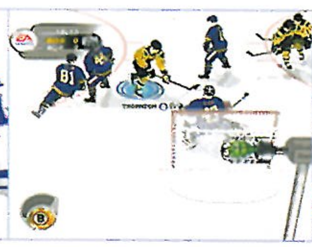


Desde que la primera versión de *NHL* acompañó a **PS2** en su lanzamiento, **EA** dejó muy claro el objetivo de recoger todo el espectáculo del *hockey* sobre hielo. La segunda entrega profundizó en este objetivo a la vez que incluyó algunas opciones que acercaban más el juego a los programas *arcades*. La tercera parte, que también aparecerá para **GameCube** y **Xbox**, da una vuelta más de tuerca en el mencionado doble objetivo. La principal novedad es el sistema de control, en el que entran en juego algunos botones (como el *pad* analógico derecho), a la vez que otros cambian de función. En este sentido también destacar la sustitución del antiguo «emocionómetro» por un nuevo indicador que permanece siempre visible y que permite realizar disparos especiales. La posibilidad de adquirir tarjetas con celebraciones y trucos también se mantiene como complemento a un programa en el que predomina el realismo sobre la concepción *arcade* de títulos como *NHL Hitz*. Gráficamente se mantiene la espectacularidad de las anteriores entregas, especialmente en las secuencias de animación. En este caso, se han añadido nuevas imágenes a las que se ha acompañado de una impresionante banda sonora. Se ha contado con multitud de grupos que han compuesto diferentes melodías para cada una de las interrupciones que se producen durante el juego. Como siempre, se realiza una puntual actualización de plantillas que afecta tanto a los equipos de la NHL como a las selecciones nacionales de *hockey* incluidas en el juego.

▲ **ON**
El programa no se limita a una actualización de plantillas, realizando una serie de cambios en el sistema de control de los jugadores.

▼ **OFF**
La escasa afición al hockey sobre hielo en España hace que los esfuerzos en la actualización de plantillas pasen casi desapercibidos.






La música juega un papel estelar tanto en los menús como durante las secuencias de animación.

El desarrollo de los partidos se ofrece siguiendo los esquemas de una retransmisión televisiva.











Opciones

En la línea de NHL 2002

En el apartado de opciones el programa es muy similar a su antecesor. Hay que destacar la posibilidad de disputar varias temporadas consecutivas actuando como *manager* (con traspasos, jubilaciones y *draft* incluidos). También señalar la oferta de equipos de la NHL así como de selecciones nacionales y un completo editor de jugadores.

Informática y videojuegos

Superventas

SOFTWARE	FINAL FANTASY X	64,95
	GT CONC.: 2002 TOKYO-GENEVA	39,95
	GTA III	62,95
	MEDAL OF HONOR FRONTLINE	64,95
	SPIDER-MAN: THE MOVIE	64,95
	TOUR DE FRANCE	59,95
	V-RALLY 3	57,95
ACCESORIOS	MEMORY CARD SONY 8 Mb.	39,95
	CONTROLLER D. SHOCK 2 SONY	29,95
	DVD REMOTE CONTROL SONY	27,95
	VOLANTE FERRARI 360 RED ED.	57,95



PLAYSTATION 2 + DVD REMOTE CONTROL STEPS — cons.

PLAYSTATION 2 cons.

Promociones del mes



54,95 Compra COMMANDOS 2: MEN OF COURAGE y llévate un PARCHE DE TELA bordada con el escudo del juego de regalo

LANZAMIENTO 30 AGOSTO



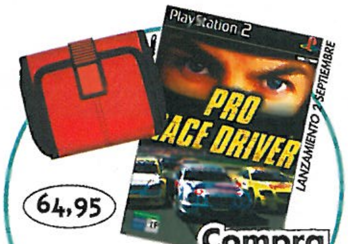
49,95 Compra PROJECT ZERO y llévate una CAMISETA de regalo

LANZAMIENTO 3 SEPTIEMBRE



64,95 Compra FREEKSTYLE y llévate un CD DE MÚSICA de regalo

LANZAMIENTO 4 SEPTIEMBRE



64,95 Compra PRO RACE DRIVER y llévate una CARTERA de regalo

LANZAMIENTO 2 SEPTIEMBRE



59,95 Compra STUNTMAN y llévate una CAMISETA de regalo

LANZAMIENTO 6 SEPTIEMBRE

Novedades del mes



DINO STALKER	cons.
NEED FOR SPEED HOT PURSUIT	64,95
PRO TENNIS WTA TOUR	59,95
TEKKEN 4	CONS.
THE THING	59,95
TUROK EVOLUTION	64,95

Superofertas del mes



METAL GEAR SOLID 2	64,95	54,95
SILENT HILL 2	62,95	49,95



F1 RACING CHAMPIONSHIP	19,95
MIDNIGHT CLUB	32,95
QUAKE III REVOLUTION CLASSIC	29,95
VIRTUA FIGHTER 4	29,95

¡Resérvalos ya!

COLIN McRAE 3	octubre
HITMAN 2	octubre
THE SUM OF ALL F.: P. NUCLEAR	octubre
ONIMUSHA 2	octubre
F 355 CHALLENGE	octubre
BLADE 2	octubre
LEGION: L. OF EXCALIBUR	octubre
ROBOCOP	octubre
SHOX	octubre
TERMINATOR	octubre

Nuevas tiendas

ALICANTE
- **Alicante** C.C. Puerta de Alicante, L. B-48
- **Torrevieja** C/ Fotógrafos Darblade, 13

MURCIA
- **Cartagena** C/ Alameda de San Antón, 20 ✆968 321 340

A CORUÑA
A Coruña C/ Donantes de Sangre, 1 ✆981 143 111
Santiago de C. C/ Rodríguez Carracido, 13 ✆981 599 288
ÁLAVA
Vitoria-Gasteiz C/ Adriano VI, 4 ✆945 134 149
ALICANTE
Alicante
• C.C. Gran Vía, Local B-12. Av. Gran Vía s/n ✆965 246 951
• C/ Padre Mariana, 24 ✆965 143 998
Benidorm Av. los Limones, 2. Edif. Fúster-Júpiter ✆966 813 100
Elche C/ Cristóbal Sanz, 29 ✆965 467 959
ALMERÍA
Almería Av. de La Estación, 14 ✆950 260 643
ASTURIAS
Oviedo C.C. Los Prados, L. 12 ✆985 119 994
BALEARES
Palma de Mallorca
• C.C. Porto Pi-Centro - Av. I. Gabriel Roca, 54 ✆971 405 573
• C/ Bolsería, 10
Ibiza C/ Vía Púnica, 5 ✆971 399 101
Inca C/ Pelaires, 10
BARCELONA
Barcelona
• C.C. Glories. Av. Diagonal, 280 ✆934 860 064
• C.C. La Maquinista. C/ Ciutat Asunció, s/n ✆933 608 174
• C/ Pau Claris, 97 ✆934 126 310
• C/ Sants, 17 ✆932 966 923
• C/ C.C. Diagonal Mar. L. 3660-3670 ✆933 560 880
Badalona
• C/ Soledad, 12 ✆934 644 697
• C.C. Montigalá. C/ Olof Palme, s/n ✆934 656 876
Barberá del Vallés C.C. Baricentro. A-18. Sor. 2 ✆937 192 097
Manresa
• C/ Alcalde Armengou, 18 ✆938 730 838
• C.C. Carrefour ✆938 730 838
Mataró
• C/ San Cristofor, 13 ✆937 960 716
• C.C. Mataró Park. C/ Estrasburg, 5 ✆937 586 781
BURGOS
Burgos C.C. La Plata, L. 7. Av. Castilla y León ✆947 222 717
CÁCERES
Cáceres Av. Virgen de Guadalupe,18 ✆927 626 365
CÁDIZ
Jerez C/ Marimanta, 10 ✆956 337 962
CASTELLÓN
Castellón Av. Rey Don Jaime, 43 ✆964 340 053
CÓRDOBA
Córdoba C/ Zoco Córdoba. Av. J. M. Martorell, s/n ✆957 468 076
GIRONA
Girona C/ Emili Grahit, 65 ✆972 224 729
Figueres C/ Morería, 10 ✆972 675 256
GRANADA
Granada C/ Recogidas, 39 ✆958 266 954
Motril C/ Nueva, 44. Edif. Radiovisión ✆958 600 434
GUIPUZCOA
San Sebastián Av. Isabel II, 23 ✆943 445 660
Irún C/ Luis Mariano, 7 ✆943 635 293
HUELVA
Huelva C/ Tres de Agosto, 4 ✆959 253 630
JAÉN
Jaén Pasaje Maza, 7 ✆953 258 210
LA RIOJA
Logroño Av. Doctor Múgica, 6 ✆941 207 833
LAS PALMAS DE GRAN CANARIA
Las Palmas
• C.C. La Ballena, L. 1.5.2 ✆928 418 218
• Pº de Chil, 309 ✆928 265 040
• C.C. 7 Palmas, L. 208 ✆928 419 948
Arrecife C/ Coronel I. Valls de la Torre, 3 ✆928 817 701
Vecindario C.C. Atlántico, L. 29, Planta Alta ✆928 792 850
LEÓN
León Av. República Argentina, 25 ✆987 219 084
Ponferrada C/ Dr. Flemming,13 ✆987 429 430
MADRID
Madrid
• C/ Preciados, 34 ✆917 011 480
• Pº Santa María de la Cabeza, 1 ✆915 278 225
• C.C. La Vaguada. L. T-038 ✆913 782 222
• C.C. Las Rosas, L. A-13. Av. Guadalajara, s/n ✆917 758 882
Alcalá de Henares C/ Mayor, 58 ✆918 802 692
Alcobendas C/ Ramón Fernández Guisasola, 26 ✆916 520 387
Getafe C/ Madrid, 27 Posterior ✆916 813 538
Las Rozas C.C. Burgocentro II, L. 25 ✆916 374 703
Móstoles Av. de Portugal, 8 ✆916 171 115
Pozuelo Ctra. Húmera, 87 Portal 11, L. 5 ✆917 990 165
Torrejón de Ardoz C.C. Parque Corredor, L. 53 ✆916 562 411
Villalba C.C. Planetocio. Av. Juan Carlos I, 46 ✆918 492 379
MÁLAGA
Málaga C/ Almansa, 14 ✆952 615 292
Fuengirola Av. Jesús Santos Rein, 4 ✆952 463 800
MURCIA
Murcia C/ Pasos de Santiago, s/n ✆968 294 704
NAVARRA
Pamplona C/ Pintor Asarta, 7 ✆948 271 806
PONTEVEDRA
Pontevedra C.C. Vialia, L. 6. C/ Calvo Sotelo, s/n ✆986 853 624
Vigo C/ Elduayen, 8 ✆986 432 682
SALAMANCA
Salamanca C/ Toro, 84 ✆923 261 681
SANTA CRUZ DE TENERIFE
Santa Cruz Tenerife C/ Ramón y Cajal, 62 ✆922 293 083
SEVILLA
Sevilla
• C.C. Los Arcos. L. B-4. Av. Andalucía, s/n ✆954 675 223
• C.C. Pza. Armas. L. C-38. Pza. Legión, s/n ✆954 915 604
TARRAGONA
Tarragona Av. Catalunya, 8 ✆977 252 945
TOLEDO
Toledo C.C. Zoco Europa, L. 20 - C/ Viena, 2 ✆925 285 035
VALENCIA
Valencia
• C/ Pintor Benedito, 5 ✆963 804 237
• C.C. El Saler, L. 32A - C/ El Saler, 16 ✆963 339 619
Torrent C/ Vicente Blasco Ibáñez, 4 bajo Izda ✆961 566 665
VALLADOLID
Valladolid C.C. Avenida - Pº Zorrilla, 54-56 ✆983 221 828
VIZCAYA
Bilbao Pza. Arriquibar, 4 ✆944 103 473
ZARAGOZA
Zaragoza C/ Cádiz, 14 ✆976 218 271

IMPUESTOS INCLUIDOS

pedidos por teléfono 902 17 18 19

Promociones válidas hasta fin de existencias y no acumulables a otras ofertas o descuentos. Precios válidos salvo error tipográfico y vigentes del 1 al 30 de septiembre.

pedidos por internet www.centromail.es



- COMPAÑÍA: THQ
- DESARROLLADOR: HEAVY IRON ST.
- DISTRIBUIDOR: PROEIN
- PAÍS DE ORIGEN: ESTADOS UNIDOS
- GÉNERO: PLATAFORMAS
- FORMATO: DVD-ROM
- VERSIÓN: NTSC-USA
- JUGADORES: 1
- FECHA DE APARICIÓN: 26 AGOSTO 2002

por << Nemesis >>

SCOOBY-DOO NIGHT OF 100 FRIGHTS

La legendaria serie de TV de Hanna-Barbera inspira un sorprendente arcade de plataformas



El estreno de la película de imagen real ha devuelto a la actualidad esta popular serie de dibujos animados de la década de los 70. Muchos años antes de la aparición de **Mulder** y **Scully**, **Scooby** y sus amigos ya se encargaron de investigar variopintos fenómenos paranormales, y vuelven a hacerlo en un juego en el que se rinde homenaje a los episodios más recordados de la serie de TV. En ***Night Of 100 Frights*** el protagonista absoluto es **Scooby**, el gran danés de apetito insaciable, que abandonará su cobardía habitual para explorar una tenebrosa villa habitada por zombis, fantasmas y brujas, en cuyo interior se encuentran atrapados el resto de la pandilla: **Shaggy**, **Daphne**, **Fred** y **Velma**. **Heavy Iron Studios**, desarrolladores del juego, parecen haberse puesto las pilas y han creado un título con una calidad a años luz de su anterior creación, *Evil Dead*. ***Scooby-Doo Night Of 100 Frights*** apela a la nostalgia de aquellos que crecieron con la serie de televisión, pero no olvida a las nuevas generaciones, pues se quedarán gratamente sorprendidas con la fantástica animación del perro protagonista y la calidad y profundidad de los escenarios. El juego está concebido como un episodio más de la serie de TV: la música es la misma e incluso se pueden oir risas enlatadas cada vez que **Scooby** ejecuta una chorrada. Las tramas habituales de la serie se prestaban más a una aventura gráfica, pero han dado pie a uno de los plataformas más sorprendentes del año para **PS2**. Como ya hicieran con los *Autos Locos* (*Wacky Races*), **WB Interactive** ha vuelto a acertar de pleno a la hora de trasladar a las consolas otra serie mítica de **Hanna-Barbera**.

▲ **ON**
Uno de los mejores plataformas del año para PS2. Parece un juego infantil, pero está creado para atraer a los fans más talluditos de la serie.

▼ **OFF**
¿Una pega de Fright Of 100 Frights? Es fácil perderse en el intrincado mapeado de la mansión y sus alrededores.

Tras recoger los elementos adecuados, Scooby sabrá camuflarse ante los ojos de los incompetentes monstruos.









<Night Of 100 Frights sorprende por su jugabilidad y la animación de Scooby Doo>

Para fanáticos de la serie

8 años de misterios condensados en un juego

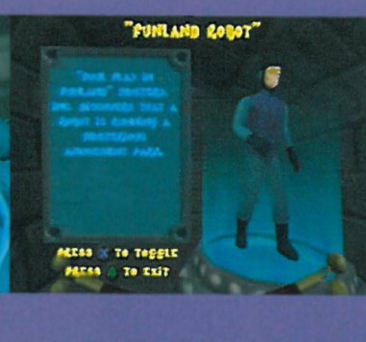
Desde la misma *intro* (una adaptación 3D de la cabecera original) se puede apreciar que **Heavy Iron Studios** ha construido este juego como un gran homenaje a la serie. Incluso hay una galería donde podrás ver a los 20 monstruos más recordados del *show* televisivo.

▼ Cabecera serie TV





▲ Intro del juego





- COMPAÑÍA: BANDAI
- DESARROLLADOR: KAZE
- DISTRIBUIDOR: INFOGRAMES
- PAÍS DE ORIGEN: JAPÓN
- GÉNERO: ARCADE
- FORMATO: CD-ROM
- VERSIÓN: PAL
- JUGADORES: 1-2
- FECHA DE APARICIÓN: 6 SEPTIEMBRE 2002

por << Nemesis >>

AKIRA PSYCHO BALL

El manga más popular de todos los tiempos, la obra maestra de Katsuhiro Otomo, llega a PS2 para inspirar un pinball



Más de una década suspirando por un juego de consola digno del manga de **Otomo** (mejor olvidar la aventurilla de **NES** y aquella otra morralla para **Amiga**), y cuando se anuncia un título basado en **Akira** para **PS2**, éste resulta ser ¡un *Pinball*! Una vez superada la frustración por no poder recorrer las calles de **Neo Tokio** a bordo de la moto de **Kaneda**, uno comienza a apreciar las virtudes de ***Akira Psycho Ball***, un título producido por **Bandai** y desarrollado por **Kaze**, cuyas principales aportaciones al género del *pinball* son la participación simultánea de dos jugadores y la combinación de partes de diferentes tableros para añadir algo más de longevidad al juego. Los amantes del manga y la no menos célebre película de **Anime** al menos pueden deleitarse con la *intro* de vídeo, confeccionada por los momentos más recordados del filme y las fichas incluidas en un submenú del juego, que informan sobre los protagonistas del manga, el autor y la trama de la película. Aunque no deja de ser el típico *pinball* (con su *tilt*, sus *multiballs*, bolas extras, etc), a los fanáticos de la obra de **Katsuhiro Otomo** puede llegar a hacerles gracia sumar millones de puntos sobre el laboratorio, el cuarto de juegos de **Takashi**, **Kiyoko** y **Masaru**, o el interior del estadio olímpico donde **Akira** aguarda a ser despertado. Podrás destrozar, mediante impactos de bola, el satélite SOL y seguir a través de las secuencias de vídeo toda la trama de la película. Pese a los nobles esfuerzos de **Kaze** por adaptar elementos del manga al *pinball* y la no menos loable decisión de **Infogrames** de traer el juego a **España**, ***Akira PB*** no es el bombazo que la licencia **Akira** se merece.

▲ ON
Incluye vídeos con calidad DVD de la película de Anime. Al menos, puede servir de precedente a otras futuras adaptaciones del universo Akira.

▼ OFF
De todos los posibles juegos que podrían nacer de Akira (motos, acción, aventura), sólo se les ocurre hacer un juego de pinball.





Al igual que en el legendario Devil Crush, cada tablero principal esconde un tablero secundario basado en momentos clave del manga, como la persecución por las alcantarillas.





Pese a no ser formato DVD, el juego ofrece secuencias de vídeo de gran calidad.





Una licencia desaprovechada

El universo Akira da para mucho más que un pinball…

Una buena prueba de ello es la *intro* del juego, confeccionada con escenas de la película, donde se aprecia todo el potencial de la licencia **Akira**: desde carreras de motos hasta una aventura gráfica o incluso un *shoot'em-up*.





- **COMPAÑÍA:** ELECTRONIC ARTS
- **DESARROLLADOR:** EA SPORTS BIG
- **DISTRIBUIDOR:** ELECTRONIC ARTS
- **PAÍS DE ORIGEN:** ESTADOS UNIDOS
- **GÉNERO:** CONDUCCIÓN
- **FORMATO:** DVD-ROM
- **VERSIÓN:** PAL
- **JUGADORES:** 1-2
- **FECHA DE APARICIÓN:** SEPTIEMBRE 2002

por << Doc >>

FREEKSTYLE

El estilo impecable, alocado y salvaje de EA Sports BIG llega a la disciplina deportiva del Motocross



Tras abordar disciplinas deportivas como el baloncesto y el *snowboard*, **EA Sports BIG**, sello que se empeña en darle un cariz absolutamente salvaje a deportes no muy relajados de por sí, se atreve en esta ocasión con el *Motocross*. ***FreekStyle*** es al *motocross* lo que SSX es al *Snowboard*. De hecho, la mecánica de ambos juegos es muy similar. El título de **EA BIG** presenta un concepto de conducción en el que se dan cita circuitos imposibles, repletos de gigantescas rampas y saltos, los más estrambóticos personajes y una velocidad de auténtico vértigo. Del mismo modo que en *SSX*, el desarrollo de ***FreekStyle*** no sólo requerirá una conducción precisa, pues para tener posibilidad de ganar es necesario hacer uso de la barra de *boost*, que únicamente se rellenará si ejecutamos todo tipo de acrobacias en cada salto. Este «círculo vicioso», base jugable de ***FreekStyle***, se ve completado con la barra de *FreekOut*, una especie de *boost* más potente que emborrona la imagen con *motion blur*. Dicha barra se rellena poco a poco con cada acrobacia y, una vez completa, la podremos activar realizando un movimiento especial (que se hace pulsando L1+R1+L2+R2). Al igual que en títulos como *SSX* o *Sled Storm*, el motor gráfico de ***FreekStyle*** presenta un altísimo y estable *frame rate*, unos modelos 3D detallados y unos escenarios repletos de elementos que se muestran en su totalidad en todo momento, sin recurrir a efectos de desenfoque o niebla y sin una pizca de *pop-up*. Como guinda, comentar que en el elenco de personajes se mezclan motoristas reales y modelos de lencería, cada uno de ellos con sus características y sus movimientos específicos. ▮

▲ ON (6/10)
Su control es preciso y directo. Sencillo de manejar pero difícil de controlar a la perfección. El engine 3D de Freek Style es muy estable y detallado.

▼ OFF (3/10)
Algunos lo encontrarán demasiado parecido a SSX. Su curva de dificultad te obligará a repetir algún que otro circuito.

Boost y FreekOut

Aumenta tu velocidad haciendo las más temerarias acrobacias

Al igual que en *SSX*, tendremos que realizar todo tipo de acrobacias para rellenar nuestra barra de *boost*. Además, poco a poco se irá rellenando la barra de *FreekOut*, un turbo más potente e incontrolable.







<Motoristas y modelos de lencería femenina protagonizan FreekStyle>











Tendremos que calcular cuál de los trucos y acrobacias realizar en cada uno de los saltos y colocar la moto para aterrizar sin rompernos el cuerpo.



- **COMPAÑÍA:** ACTIVISION
- **DESARROLLADOR:** MUCKY FOOT
- **DISTRIBUIDOR:** PROEIN
- **PAÍS DE ORIGEN:** REINO UNIDO
- **GÉNERO:** AVENTURA/ACCIÓN
- **FORMATO:** DVD-ROM
- **VERSIÓN:** NTSC-USA
- **JUGADORES:** 1
- **FECHA DE APARICIÓN:** SEPTIEMBRE 2002

por << Doc >>

BLADE II

Blade, «el que ha visto la luz», llega a PS2 con un aspecto que deja en ridículo la primera entrega aparecida para PSone



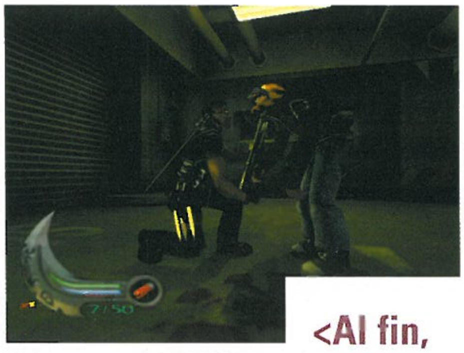
Tras el fiasco del primer *Blade*, aparecido para los 32 *bits* de **Sony**, poco podíamos esperar de la segunda entrega de la adaptación lúdica del filme protagonizado por **Wesley Snipes** (que a su vez resulta ser una adaptación del cómic de **Marvel**). **Mucky Foot**, compañía formada por ex-componentes de **Bullfrog** y creadores de *Urban Chaos*, nos han sorprendido gratamente al elaborar un título para **PS2** que, al fin, hace justicia a la saga cinematográfica protagonizada por **Wesley Snipes** y al que no le falta de nada en ninguno de sus apartados. Lo mejor de ***Blade 2*** es, sin duda alguna, su desarrollo similar en muchos aspectos al del filme. En todo momento seremos atacados por hordas de vampiros (en algunos casos, nos encontraremos con más de veinte en la misma sala) que podremos «despachar» con artes marciales, con nuestra escopeta, con nuestra pistola, con la famosa cuchilla *boomerang* de **Blade** e incluso con su intocable espada. El apartado gráfico de ***Blade 2*** pone en pantalla decenas de personajes y elementos (como vehículos que chocan junto a nosotros), efectos gráficos de todo tipo (los mejores son los de iluminación y los que se producen al destruir a los vampiros) y su *frame rate* es muy alto y estable. Su control, aunque algo complicado al principio, resulta de lo más intuitivo: el *stick* analógico izquierdo moverá a **Blade**, mientras que el derecho servirá para propinar todo tipo de golpes de artes marciales en la dirección elegida, tanto si llevamos un arma en las manos como si no. El *pad* digital servirá para seleccionar cualquiera de las cuatro armas que podremos llevar. ■

▲ **ON**
El desarrollo del juego es tan frenético y variado como el de la película. Su engine 3D muestra una veintena de oponentes simultáneamente.

▼ **OFF**
Aunque su control es muy completo, al principio resulta algo complicado acostumbrarse a atacar con el stick analógico derecho.

Cuando la energía de nuestra espada esté a tope, podremos utilizarla durante unos segundos.







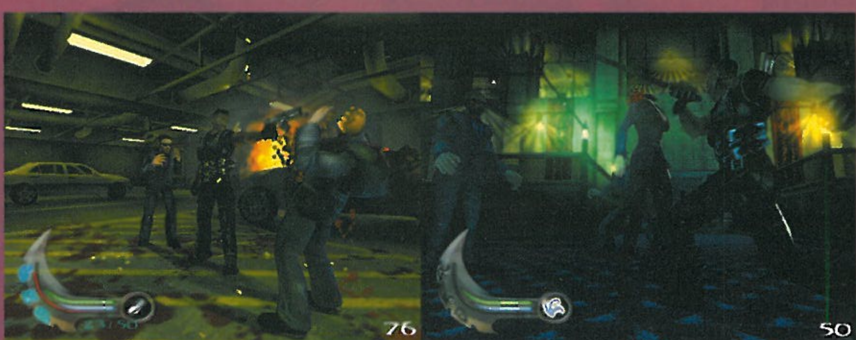
<Al fin, un título que está a la altura del filme Blade>







El arsenal de Blade



Al igual que en el filme, Blade tendrá múltiples maneras de defenderse

Al comienzo de cada una de las misiones que componen ***Blade II***, se nos permitirá seleccionar un determinado número de objetos y armas, entre las que se encuentran una recortada, la pistola de **Blade**, la cuchilla *boomerang*, un chaleco antibalas, etc.



- COMPAÑÍA: EIDOS
- DESARROLLADOR: SONY C.E.I.
- DISTRIBUIDOR: PROEIN
- PAÍS DE ORIGEN: JAPÓN
- GÉNERO: RPG
- FORMATO: DVD-ROM
- VERSIÓN: NTSC-USA
- JUGADORES: 1
- FECHA DE APARICIÓN: OTOÑO 2002

por << Dani3po >>

LEGAIA 2: DUEL SAGA

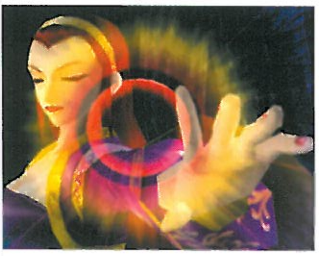
El escueto catálogo de RPG de PlayStation 2 acogerá la segunda parte de Legend Of Legaia



Tras *Mr. Moskeeto* y *Mad Maestro*, **Eidos** presenta un nuevo juego de su línea *Fresh Games*, aunque en esta ocasión no se trata de una rareza nipona, sino de un juego de rol por turnos de corte clásico. Ni más ni menos que la secuela de *Legend Of Legaia*, aparecido en **PSone** hace tres años. Como en aquel, los protagonistas son tres, encabezados por el joven **Lang**. La historia que nos propone no es demasiado original y gira en torno a la recuperación de un cristal mágico que suministre el agua necesaria para la supervivencia del pueblo natal del protagonista. El entorno del juego es completamente tridimensional, recreando bellos parajes de ambientación medieval-fantástica. La mayor incorporación al trillado universo de los *RPG* por turnos es el sistema de combate, que ha evolucionado a partir del título anterior. Este sistema recibe el nombre de *Tactical Arts*. Cada vez que sea el turno de alguno de nuestros personajes, deberemos introducir una serie de comandos con el *pad* digital que tendrán diferentes efectos según las habilidades del personaje en cuestión. La fémina del grupo atacará con los cuatro elementos y realizará espectaculares magias, mientras que el luchador infringirá poderosas llaves de lucha a los rivales. También existirá la posibilidad de invocar a unas criaturas llamadas «Origins», cada una de ellas con un poder característico. Curar al grupo, destruir barreras si nos encontramos fuera de una batalla, atacar con sus poderes, etc. El juego llegará al mercado occidental este Otoño (aún no se sabe si traducido al castellano), y promete decenas de horas de diversión con multitud de búsquedas alternativas para los fanáticos de los *RPG*.

▲ ON
Un juego de rol para PS2, si además es la secuela de uno de los mejores que aparecieron para PSone, es siempre una gran noticia.

▼ OFF
No parece que sea capaz de competir, ni a nivel gráfico ni jugable, con la gran bestia del género, el todopoderoso Final Fantasy X.





Los tres protagonistas de la aventura repiten los roles del título precedente.







El aspecto del juego será muy pulcro, aunque no damasiado espectacular.



Batallas diferentes

Cada pocos pasos seremos sorprendidos por un grupo de enemigos a los que combatir

Como en cualquier *RPG* por turnos que se precie, las luchas estarán muy presentes en ***Legaia 2: Duel Saga***. Aunque muchas se podrán evitar, será necesaria la victoria para hacer evolucionar a nuestros personajes. Podremos seleccionar la opción de combate automático si nos apetece.





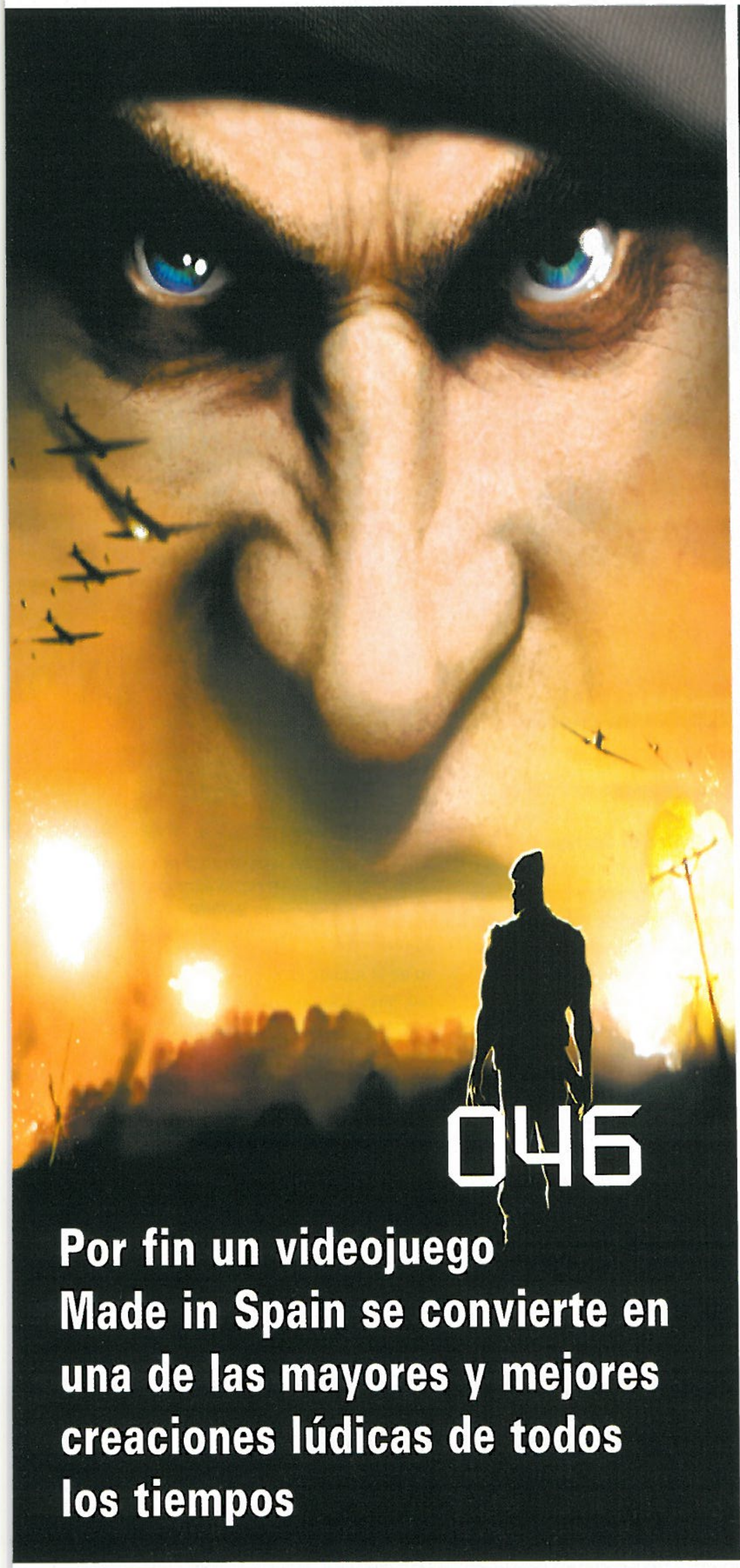


<La demo que fue presentada en el pasado E3 ya nos anticipó lo que será el próximo gran RPG clásico para la consola de Sony>

PlayStation 2
Revista Oficial - España

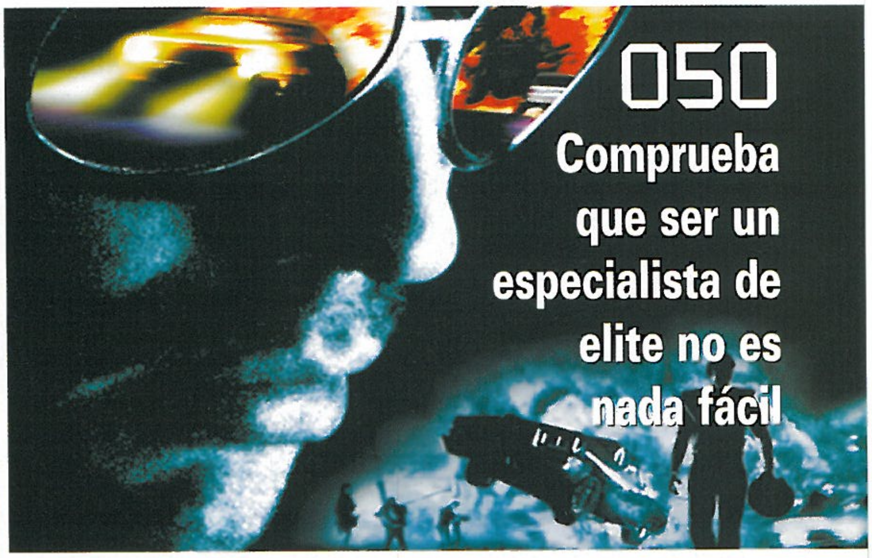
sumario TEST

Analizamos todos los juegos de PS2



046

Por fin un videojuego Made in Spain se convierte en una de las mayores y mejores creaciones lúdicas de todos los tiempos



050

Comprueba que ser un especialista de elite no es nada fácil



¿El mejor juego de conducción?

052



Llega el terror de la mano de Tecmo

054

Pág. 046 Commandos 2
Pág. 050 Stuntman
Pág. 052 Pro Race Driver
Pág. 054 Project Zero
Pág. 056 Tetris Worlds
Pág. 058 Fire Blade
Pág. 059 Men In Black II
Pág. 060 Deus Ex
Pág. 062 Penny Racers
Pág. 063 Dino Stalker

por << De Lúcar >>









http://www.pyrostudios.com

La segunda parte del juego de



Gráficamente es una verdadera maravilla y su jugabilidad, aunque algo compleja, es de lo mejor en su género.

Ficha técnica

- COMPAÑÍA: EIDOS
- DESARROLLADOR: PYRO STUDIOS
- DISTRIBUIDOR: PROEIN
- PAÍS DE ORIGEN: ESPAÑA
- GÉNERO: ESTRATEGIA
- FORMATO: DVD-ROM
- JUGADORES: 1
- PERSONAJES: 9
- FASES: 11+9 BONUS
- TEXTO-DOBLAJE: CASTELLANO-CAST.
- NIVELES DIFICULTAD: 3
- MEMORY CARD: 239 KB
- OPCIÓN 50/60 HZ: NO
- PVP RECOMENDADO: 55.95 €

△X□O Los que llevamos algunos años ojeando la prensa extranjera especializada en videojuegos, hemos visto en muchísimas ocasiones cómo barren descaradamente para casa cuando un título ha sido programado en su propio país. Juegos de mediopelo han tenido notas sobresalientes y auténticas porquerías han superado, sin pudor, el aprobado sin una sóla razón que pudiera justificar tan arriesgado salvamento. Aquí, en **España**, como apenas hemos tenido oportunidades para vernos en esa tesitura, se puede decir que siempre hemos sido mucho más objetivos que nuestros colegas extranjeros. Después de tantos años analizando «en libertad» esa lógica y, por otra parte, exigible forma de actuar se ha convertido en una costumbre y no estamos dispuestos a cambiar de estilo. Todo ésto, que más de uno se estará preguntando a qué viene, es sólo un «Aviso» a Navegantes. Así pues, y sin más preámbulos, pasamos a analizar el juego. ***Commandos 2: Men Of Courage*** para **PS2** es español, como todo el mundo sabe, pero también es una auténtica obra maestra para los aficionados al género de estrategia. Inteligente, original, brillante, complejo, calculado al milímetro, envolvente, atractivo y con un montón de horas de juego, pocos títulos pueden presumir de contar con tantas bondades y aciertos. Tal es su nivel que podemos anticipar que las únicas críticas negativas que pueda recibir llegarán de los fanáticos de *Commandos* de **PC** o por su considerable dificultad, poco habitual en consola. Los primeros defenderán, a capa y espada, que la mejor manera de jugarlo era con el ratón y las teclas. Seguramente tienen razón, pero también hay que reconocer que han sabido sacarle el máximo partido a las posibilidades del mando y que, tras unas partidas, se logra un control rápido y efectivo de la acción. En cuanto a lo de la dificultad, pese a ser innegablemente alta, viene marcada por el estilo de juego y no es muy distinta de la de otros títulos del género de estrategia. Los errores en ***Commandos 2: Men Of Courage*** se pagan de una manera tremendamente severa, quizá mucho más que en el 70% de los juegos de consola. En la gran mayoría de ocasiones, un fallo o, por ejemplo, intentar avanzar deprisa, nos obligará a reiniciar la misión. Pero también es verdad que se puede salvar la partida en cualquier momento. Si salvamos a cada paso y pensamos cada acción, su dificultad se convertirá al final en todo un acierto que

DualShock 2

○	Opciones Acción	L1	Erguir/Tumbar
□	Selec. Personaje	R1	M. Ataque/Acción
X	Activa Selección	L2	Erguir/Tumbar
△	Cancelar Acción	R2	Reparación
Cruceta	Dirección	Select	Opciones
Izq	Dirección	Start	Pausa
Der	+R2: Giro Cámara	L3	-
		R3	-

Comparativa

¿Es tan bonito como el de PC?

Se han esforzado al máximo para dotar a la entrega de **PS2** de la mejor calidad gráfica y la mayor definición posible en esta consola. El resultado es espectacular. La primera pantalla pertenece a **PS2** y la segunda a **PC**. Es para jugar al juego de las diferencias, ¿no?











Aunque por su temática y aspecto podría parecer un juego de acción, se trata de un juego de estrategia puro y duro en el que deberemos pensar cada uno de nuestros movimientos. Los que anden justitos de paciencia que busquen en otros lugares.





COMMANDOS 2

estrategia que arrasó en PC llega por fin a PlayStation 2

aumentará el interés y la vida del programa. Respecto a este último apartado, la duración, no hay por qué preocuparse de nada. ***Commandos 2: Men Of Courage***, con sus doce misiones y nueve fases *Bonus*, nos llevará muchísimo tiempo terminarlo y se puede decir que es un buen exponente de un género con fama de proporcionarnos juegos casi eternos. Salvo la primera fase, que apenas nos planteará problemas, el resto de misiones requerirán tantos minutos y tanta precisión que habrá mucha gente que aún



<La considerable dificultad de C2:MOC puede ser algo chocante para los usuarios de consola>

estará jugando allá por las navidades de 2003 (nosotros entre ellos). Puede parecer una exageración, pero si el jugador no cambia el «chip» e intenta avanzar por las bravas, sin pensar demasiado sus acciones, se pasará el resto de sus días con ***Commandos 2***. Cada enemigo, cada vehículo y cada dificultad está milimétricamente situado y sólo podremos superarlos sacando el máximo provecho a las cualidades e *items* de nuestros comandos. Ellos nunca fallan por sí solos, tenemos que provocar sus errores y actuar con manos de cirujano. Esa exigencia total hará que caigamos rendidos ante ***Commandos 2: Men Of Courage***. En un principio, puede que quedemos impresionados por su belleza y su impecable puesta en escena, sus aparatosas cifras (el Castillo de **Colditz**, por ejemplo, tiene más de cien habitaciones



Modo Tutorial

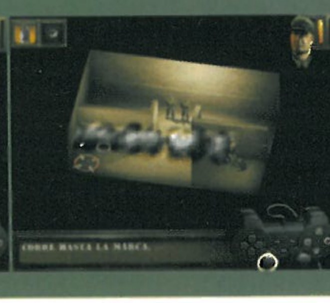




Un paso obligado para conocer todos los controles

Tanto aquellos que hayan jugado en **PC** como los que se acerquen por primera vez al fenómeno *Commandos*, tendrán que hacer uso de este novedoso modo, específico para consola, para conocer todas las acciones y botones. No ha sido nada sencillo adaptar a las funciones del mando el sistema de control que fue ideado para teclas y ratón. Nos llevará algún tiempo hacernos con todos los movimientos, pero se puede decir que han conseguido una buena y efectiva adaptación.







por << De Lúcar >>

Personajes



Butcher
Es la fuerza bruta del comando. Duro, resolutivo y el segundo más veloz del grupo.



Frenchy
Un espía con más recursos que **James Bond**. Se infiltrará y pasará por alemán.



Fireman
Los explosivos no tienen ningún secreto para él. Es algo lento, pero muy seguro.



Fins
Aunque lo suyo es el agua, también se le da muy bien trepar y los cuchillos.



Brooklyn
Su especialidad es pilotar cualquier cosa y las trampas al estilo **McGiver**.



Duke
Donde pone el ojo, pone la bala. Te ayudará a abrirte paso y a cubrir al grupo.



Natasha
También conocida como la seductora, su belleza y encanto los mata de amor.



Lupin
El más veloz y escurridizo. Es capaz de quitarle la cartera a los vigías alemanes.



Whiskey
La mascota más útil. Hace de correo y distrae al enemigo para poder movernos.

<La belleza y espectacularidad de Commandos 2 no es su punto más fuerte... Es su inteligentísimo planteamiento>



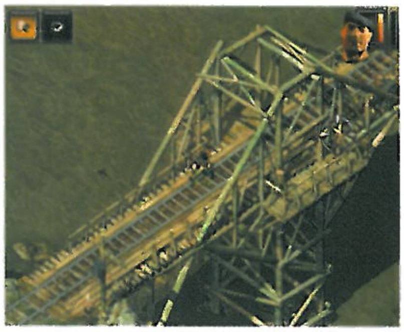




En esta pantalla, podéis ver una porción de un escenario tras aumentar al máximo con el zoom. Cada punto rojo es un enemigo y en esta fase sólo contamos con el Boina Verde en el inicio. Ahora entendéis la dificultad del juego.

y todas distintas), por su enfermizo gusto por el detalle, por la perfecta recreación de situaciones, etc. Pero al final nos rendiremos ante el trabajo más importante de sus programadores: el ingenio y la inteligencia del planteamiento. Jugar a ***Commandos 2: Men Of Courage*** es como un *puzzle* con miles de piezas al que se le añade el efecto dominó. Tendremos que encajar las habilidades de cada uno de nuestros personajes y sus objetos, y adaptarlos a las exigencias impuestas por el número de enemigos, su colocación y las dificultades del terreno. Si cometemos cualquier desliz, comienza el efecto dominó y todo ese castillo de naipes se derrumbará y sólo tendremos unos segundos para intentar arreglarlo, si es que es posible. Un ejemplo muy claro, estás en un barco en el Ártico, consigues burlar o neutralizar las defensas y sales al exterior para continuar la misión. Bien, pues una vez fuera, compruebas que todo se está arruinando a causa de no haberle quitado la ropa de invierno al enemigo y nuestro soldado se está helando a marchas forzadas. Éstas y otras mil sutilezas ocurren en cada una de las misiones.

Resumiendo, ***Commandos 2: Men Of Courage*** es sin duda, si te gustan los juegos de estrategia y los retos de altura, la mejor opción para este año en **PlayStation 2** en este género. Lo tiene todo, os durará casi toda una eternidad y no dejará jamás de sorprenderos. Una auténtica maravilla del videojuego que además resulta que es una idea creada y desarrollada por un equipo de programación español. Es un motivo más para alegrarnos. Sinceras felicitaciones a **Pyro Studios** y **Proein**.



Detalles



OBJETOS
Podremos utilizar todos los de nuestros enemigos y, en muchas ocasiones, serán la clave de la misión. No dejéis un sólo hombre, armario o caja sin registrar en el camino.



SALVAD AL SOLDADO...
O lo que os dé la gana, pero salvad a cada paso y hacedlo siempre. Es la única manera de no caer en la desesperación en un juego en el que nuestros enemigos jamás fallan.



CURIOSOS ALIADOS
Aunque suene extraño, los peces, por ejemplo, pueden servirnos como camuflaje si nos metemos en un banco y avanzamos con él. También hay elefantes, tiburones, etc.

COMMANDOS 2

LO MEJOR Y LO PEOR
[+] Sin duda, el mejor juego de estrategia en consola.
[+] Gráficamente es una verdadera maravilla.
[–] Tardaremos un poco en hacernos con el control.
[–] La dificultad es más alta que la media de consola.

GRÁFICOS: Los escenarios son impresionantes en todos los sentidos. Recrean a la perfección el ambiente y los protagonistas.	9.5
AUDIO: No desmerecen a los gráficos y añaden unas gotitas más de realismo. La banda sonora muy buena, pero gana el sonido sólo.	9.2
JUGABILIDAD: Asimilados los controles y el estilo de juego, quedaréis fascinados por su desquiciante jugabilidad. Un reto de altura.	9.3
DURACIÓN: Es tan complejo, tiene tantas acciones y los avances son tan pequeños, que pasará mucho tiempo y sólo irás por la mitad.	9.5

CONCLUSIÓN
Para la gran mayoría de los aficionados a los juegos de estrategia, este título es una auténtica obra maestra. Con diferencia, es el mejor de su género en esta consola. Felicidades a Pyro.

PlayStation 2
9.4
(sobre 10)
PUNTUACIÓN OFICIAL

Gana un Citroën C3
votando a los Personajes del Año

Tú decides quién ha sido el personaje más relevante en Cultura, Sociedad, Política-Economía y Deportes

Puedes realizar tu votación de dos maneras:

- **Con un SMS**
  Envía *ARI* seguido del texto que acompaña a la palabra *VOTA* en cada personaje y una frase de dedicatoria para él/ella al número **5506**.
  Ejemplo: Para votar a Fonsi Nieto envía un mensaje de texto con ARI NIETO ANIMO, ERES EL MEJOR al número **5506**
  Coste mensaje: 0,9 euros más IVA

- **Llamando al 906 29 41 31**
  Sigue las instrucciones, elige tu Personaje del Año, y graba tu dedicatoria para él/ella
  Coste llamada: 0,74 euros más IVA / min.

¡¡¡ La mejor dedicatoria ganará un fantástico coche!!!
Bases ante notario.



Deportes


Albert Costa
Vota: Costa


Pau Gasol
Vota: Gasol


Raúl
Vota: Raul


Araceli Segarra
Vota: Segarra

Cultura


Alejandro Amenábar
Vota: Amenabar


Sara Baras
Vota: Baras


Arturo Pérez Reverte
Vota: Reverte


Carmen Thyssen
Vota: Carmen

Sociedad


Baltasar Garzón
Vota: Garzon


Lorenzo Milá
Vota: Mila


Rosa
Vota: Rosa


Inés Sastre
Vota: Sastre

Política - Economía


Ana Patricia Botín
Vota: Botin


Esther Koplowitz
Vota: Esther


Magda Salarich
Vota: Magda


Javier Solana
Vota: Solana





por << The Elf >>



Los famosos taxis Tuk-Tuk protagonizarán dos secuencias en Bangkok.



http://www.stuntman-game.com

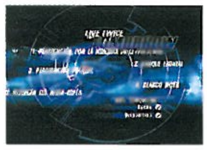
STUNTMAN

La nueva creación de Reflections se convierte en el juego de

Detalles



LA CARGA...
... sigue siendo insufrible, aunque se hará algo más soportable gracias a los carteles de las películas.



FILMOGRAFÍA
Al completar todas las escenas de una película podremos acceder a ellas en cualquier momento.



LOS EXTRAS DEL DVD
Cómo se hizo, entrevistas, el anuncio de TV, trailer de *V-Rally 3* y un adelanto del esperado *Driver 3*.

Ficha técnica

- COMPAÑÍA: ATARI-INFOGRAMES
- DESARROLLADOR: REFLECTIONS
- DISTRIBUIDOR: INFOGRAMES
- PAÍS DE ORIGEN: REINO UNIDO
- GÉNERO: CONDUCCIÓN
- FORMATO: DVD-ROM
- JUGADORES: 1
- ESCENAS: 24
- VEHÍCULOS: 36
- TEXTO-DOBLAJE: CASTELLANO-CAST.
- MODOS DE JUEGO: 3
- MEMORY CARD: 763 KB
- OPCIÓN 50/60 HZ: NO
- PVP RECOMENDADO: 59.99€

Reflections siempre se ha caracterizado por ir un paso adelante en el mundo del videojuego respecto al resto de grupos de programación. Esto les ha permitido deslumbrar técnicamente con todas y cada una de sus producciones y, en ocasiones, desmarcarse excesivamente de la jugabilidad en pos de un hipnótico espectáculo digital sin control. Esto les sucedió, curiosamente, con uno de sus mayores éxitos, el mítico *Shadow Of The Beast* de **Amiga**. Pero **Reflections** alcanzó la madurez lúdica con la llegada de **PlayStation**, las dos entregas de *Destruction Derby* y, sobre todo, con los dos capítulos de ese mito automovilístico llamado *Driver*. En ambos **Reflections** conjugó a la perfección sus inagotables recursos tecnológicos y una jugabilidad a prueba de bombas. Y entonces llegó ***Stuntman***, un delirio de imaginación, originalidad y espectáculo al servicio del *hardware* de **PlayStation 2**. Siempre nos quedará la duda sobre el origen se este singular título de conducción, ¿nació como videojuego o como banco de pruebas del futuro *Driver 3*? El caso es que ***Stuntman*** está aquí y sería injusto eclipsar el generoso abanico de cualidades que trae consigo, no exento de antiguos vicios de un grupo de programación que a veces por rozar con las manos la perfección se olvida que lo que tiene entre manos es un juego y no

DualShock 2

Freno de Mano	L1	–	
Freno	R1	Claxon	
Acelerador	L2	Vista Derecha	
Freno de Mano	R2	Vista Izqda	
Dirección	Select	Cámara	
Dirección	Start	Pausa	
Acelerar/Frenar	L3	–	
	R3	–	

una emulación milimétrica de la realidad y sus leyes naturales. ***Stuntman*** sólo podría haber sido programado por **Reflections**, es un producto intransferible que lleva sus orígenes tatuados a fuego. Podríamos decir, sin temor a equivocarnos, que es el juego de conducción más original, espectacular y barroco del momento y que muy pocos se pueden acercar a su complejo entramado creativo y técnico. Los escenarios de las seis películas en las que actuaremos como especialista han sido recreados con todo lujo de detalles, los 36 vehículos tienen un comportamiento y dinámica totalmente perfectos y el desarrollo de las 24 secuencias que tendremos que superar ha sido estudiado al detalle para ofrecernos una curva de dificultad sin fisuras. Si queremos completar ***Stuntman*** tendremos que emplearnos a fondo y dedicarle muchas horas de concentración y paciencia. La recompensa obtenida será un videojuego que alcanza la categoría de experiencia. Una vez que conozcamos todas las acciones a realizar en la secuencia, lo cual nos costará unos cuantos intentos fallidos y un centenar de maldiciones, será cuando disfrutemos realmente con el juego y con esa indescriptible sensación de poder y control que sólo la creaciones de **Reflections** saben transmitir al jugador. Según vayamos avanzando y completando escenas de películas se nos irán otorgando nuevos vehículos y dispositivos que podremos utilizar en el Editor de *Stunt* con total libertad. Un auténtico parque de atracciones sobre ruedas en el que protagonizaremos las más aberrantes y escalofriantes acrobacias que jamás hayáis podido imaginar. Este necesario y reconfortante vínculo entre el modo Carrera y el Editor de *Stunt* es la fuerza que dota de vida a ***Stuntman*** y que le convierten en uno de los más brillantes juegos de conducción concebidos hasta la fecha. Aunque es justo reconocer que la dificultad se torna excesiva en numerosas ocasiones y a veces logra

<Stuntman es una nueva genialidad de los creadores de Destruction Derby y Driver>



<El comportamiento y la dinámica de todos los vehículos de Stuntman es ejemplar y prácticamente perfecta>

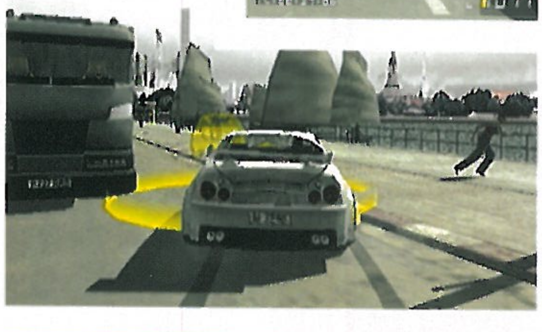






Las difíciles secuencias de Mónaco nos pondrán a bordo de los vehículos más potentes del juego.





Editor de Stunt

Una inagotable fuente de diversión y espectacularidad

Con los 36 vehículos y 33 dispositivos que obtendremos al superar las secuencias del modo Carrera podremos construir caóticos escenarios de destrucción, colisiones y chatarra en los que probar esas acrobacias que siempre soñaste realizar.

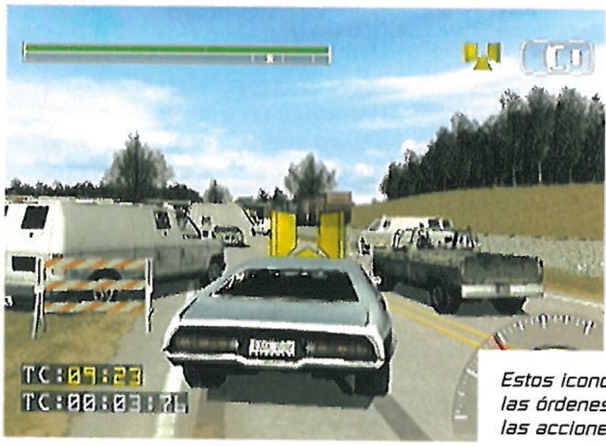






conducción más original y espectacular de PlayStation 2

desesperar al más paciente y meticuloso de los conductores. Los defectos de ***Stuntman*** no acaban aquí ya que los tiempos de carga son elevadísimos y muy frecuentes, y además el motor 3D que gestiona su complejo entramado vectorial, rebosante de detalladas texturas fotorrealistas, no mantiene un *frame rate* constante. La constante búsqueda de la perfección por parte de **Reflections** les ha llevado a incluir todo tipo de efectos gráficos, como por ejemplo las sombras en tiempo real de todos los elementos del escenario. Parece que la CPU de **PlayStation 2** ha encontrado un duro rival en **Reflections**. Con todo y con eso ***Stuntman*** es el gran juego del que os hemos estado hablando durante meses, el título de conducción con el que **Reflections** nos ha hecho soñar y un nuevo clásico que añadir al catálogo de **PlayStation 2**. Una vez que te adaptes a su peculiar estilo de juego y concentres tus sentidos en sus desgarradoras y absorbentes secuencias comenzará el verdadero matrimonio entre juego y jugador. Tal vez se eche de menos cierta libertad a la hora de afrontar las escenas y poder disfrutar como merecen sus detallados escenarios. Pero eso no sucederá hasta la llegada de *Driver 3*. Mientras os aconsejo que os dejéis llevar por los irresistibles encantos de la sugerente creación de **Reflections** y su particular forma de ver, sentir y disfrutar el mundo del motor. ***Stuntman*** es una prueba latente de que el mundo del videojuego está más vivo que nunca y que cada cierto tiempo alguien demuestra que no todo está inventado.



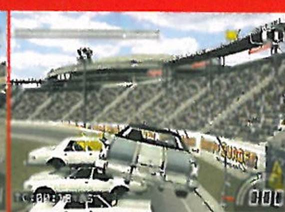
Estos iconos de señalización y las órdenes del director marcarán las acciones a realizar.

Extras y más extras

Desde juegos de conducción a pruebas de bonus

Además del modo Carrera y Editor Stunt tendremos a nuestra disposición 15 juegos de conducción (precisión, velocidad y acrobacias) y cinco espectaculares pruebas de bonus, *Stunt Shows*, entre película y película.





STUNTMAN

LO MEJOR Y LO PEOR

- [+] Los escenarios y la dinámica de los vehículos
- [+] El modo Editor de Stunt es una auténtica gozada
- [–] Los tiempos de carga llegan a hacerse insufribles
- [–] El motor 3D no mantiene un frame rate estable

GRÁFICOS: Los escenarios, los vehículos y las texturas fotorrealistas son de altísima calidad. El motor 3d no es estable.	9.3
AUDIO: La banda sonora cumple su objetivo. Los efectos ambientan con total fidelidad las situaciones. Ha sido doblado al castellano.	9.1
JUGABILIDAD: El control de los todos los vehículos es perfecto. La dificultad de algunas secuencias llega a ser desmesurada.	9.2
DURACIÓN: Un total de 24 secuencias, el Editor de Stunt y los Juegos de Conducción nos aportarán días y días de juego.	9.2

CONCLUSIÓN

Stuntman es el título de conducción más espectacular y original de PS2. Una vez que te adaptes a sus exigencias de guión y estudiada dificultad comenzarás a disfrutar realmente con él.

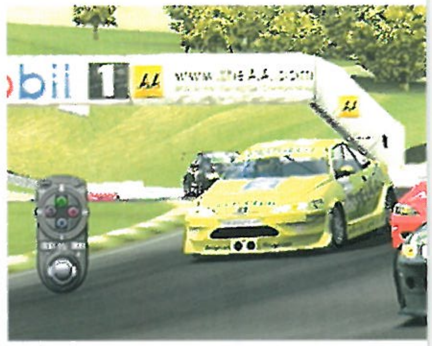
PlayStation 2 Revista Oficial · España

9.2 (sobre 10)

PUNTUACIÓN OFICIAL



por << ThE ScOpE >>



En las espectaculares repeticiones contemplaremos las más impactantes imágenes de las emocionantes carreras.





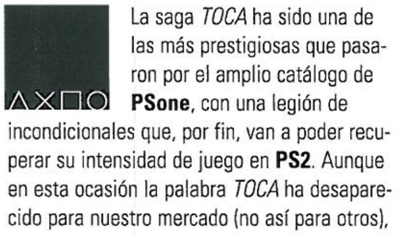
PRO RACE

Codemasters nos ofrece un simulador de carreras intenso,

Ficha técnica

- COMPAÑÍA: CODEMASTERS
- DESARROLLADOR: CODEMASTERS
- DISTRIBUIDOR: PROEIN
- PAÍS DE ORIGEN: REINO UNIDO
- GÉNERO: CONDUCCIÓN
- FORMATO: DVD-ROM
- JUGADORES: 1-4
- COMPETICIONES: 3+1 SECRETA
- MODOS DE JUEGO: 4
- TEXTO-DOBLAJE: CASTELLANO-CAST.
- NIVELES DIFICULTAD: AJUSTABLES
- MEMORY CARD: 145 KB
- OPCIÓN 50/60 HZ: NO
- PVP RECOMENDADO: 64.95€

La saga *TOCA* ha sido una de las más prestigiosas que pasaron por el amplio catálogo de **PSone**, con una legión de incondicionales que, por fin, van a poder recuperar su intensidad de juego en **PS2**. Aunque en esta ocasión la palabra *TOCA* ha desaparecido para nuestro mercado (no así para otros), iniciándose de esta manera una «nueva» saga en **PS2**. Aunque, obviamente, los modos y maneras que todos pudimos disfrutar en su momento en la pequeña de las consolas de **Sony** se mantienen intactos, ahora hay que añadir la perfección y el cuidado que **Codemasters** imprime a todos sus juegos, apoyándose claro está en el potente *hardware* de **PS2**. Es una especie de demostración de que **Codemasters** no centra todos sus esfuerzos en *Colin McRae 3*, siendo capaz de ofrecer mucho más juegos de similar calidad y diferente temática, aunque en esta ocasión tenga también el mundo de la velocidad como protagonista. Lo primero que impacta al jugar las primeras partidas con ***Pro Race Driver*** es el control del vehículo que, aunque es sencillo, se convierte en exigente a la hora de tomar las curvas, ya que si queremos no perder tiempo con frenadas excesivas o con inoportunas salidas de pista, deberemos practicar y dominar el arte de derrapar haciendo uso del freno de mano. De esta manera, y si queremos triunfar y conseguir los objetivos que se nos planteen, preparaos para entrenar y conseguir negociar las curvas casi pasando de lado, porque de otra forma se nos antoja prácticamente imposible no sólo ganar, sino quedar entre los primeros de la carrera. De hecho, adelantar en recta se convertirá en algo casi anecdótico y serán las curvas las que pongan a cada piloto en su sitio. Respecto a la estructura del juego en sí, **Codemasters** lo ha dividido en dos diferentes menús. El primero de ellos se llama *Tiempo Libre*, y será cuando podamos competir con los coches y en los circuitos que hayamos conseguido, correr contra el reloj y disputar animosas carreras frente a un máximo de tres rivales. En el segundo menú, y el más importante, además de las principales opciones del juego tendremos el acceso al modo *Trayectoria*, en el que recorreremos desde los inicios la carrera de un piloto profesional. **Ryan** es el nombre del protagonista y, tal y como se nos narra en la dramática *intro*, fue testigo de la muerte de su padre en una carrera debido a las malas artes de uno de sus rivales. Nosotros deberemos ayudarle a seguir los pasos de su progenitor y catapultarle al mayor de los éxitos con el triunfo en el Campeonato del Mundo. En este modo, el centro será el buzón de correo electrónico de **Ryan**, en el



Antes de cada carrera habrá que ajustar el coche adaptándolo al recorrido.



DualShock 2

○ Freno de mano	L1	Vista Izda.
□ Freno	R1	Visra Dcha.
✕ Acelerador	L2	Desperfectos
△ Cambio Cámara	R2	Vista Delantera
Dirección	Select	-
Izq. Dirección	Start	Pausa
Der. -	L3	-
	R3	-

Galería de Bólidos



MINI COOPER · TOYOTA SUPRA GT · DODGE CHARGER · TVR CERBERA SPEED · DODGE VIPER · MITSUBISHI EVO VI · LOTUS SPORT ELISE · DODGE NEON SEDAN · AC COBRA 212 · TVR TUSCAN · NISSAN SKYLINE GT-R





La vista interior es realmente espectacular, aunque como suele pasar, es mucho más recomendable jugar con la trasera o con la frontal.









DRIVER

rápido y asombrosamente real

que recibiremos ofertas de trabajo y propuestas para competir en diferentes carreras bien remuneradas. Una vez que aceptemos participar, la mecánica de juego será la misma que en una carrera normal, con el único requisito de quedar en los puestos más altos para conseguir los suficientes puntos como para cambiar de nivel. Según vayamos ganando, nuevas ofertas y nuevos campeonatos se nos irán abriendo, a la vez que vamos desbloqueando vehículos y circuitos. Este modo es el corazón del juego y, sin duda, el principal aliciente para su compra, ya que de una forma lineal y progresiva podremos ir mejorando nuestras aptitudes al volante e ir acometiendo nuevos y sustanciosos desafíos. ***Pro Race Driver*** destaca, además de por su particular exigencia a la hora de conducir, por su ejemplar representación gráfica. Los coches están impecablemente representados, pero lo que realmente asombra es la representación de los daños, quizá la más perfecta hasta la fecha que jamás hemos visto en un simulador de conducción. De esta manera, los cristales se harán añicos, los paragolpes se descolgarán de la carrocería, perderemos aletas y puertas por el camino y, cuando llevemos unos cuantos accidentes, hasta veremos cómo se caen las ruedas de los coches y correremos apoyándonos en los discos de freno, lo que nos obligará a abandonar la carrera. La necesidad de entrar en *boxes* en algunas carreras y la recomendación de alterar la dinámica del coche adaptándolo a las condiciones del circuito son algunos de los elementos que **Codemasters** no se ha olvidado de introducir. En resumen, con ***Pro Race Driver***, los amantes y no amantes de la saga *TOCA* disfrutarán con un juego perfectamente concebido y extraordinariamente trasladado a la pantalla, con una emoción y una intensidad poco común en el género.

<La más detallada representación del mundo de la velocidad recoge el testigo de la saga TOCA>





Trayectoria

Métete en la vida de un piloto real

Es la modalidad más interesante de juego, y en ella nos meteremos en la piel de un piloto novato y le acompañaremos en su trayectoria profesional hasta convertirse en el campeón de todas las competiciones. Recibiremos diferentes ofertas de trabajo, en las que disputaremos todo tipo de carreras con diferentes categorías de coches, desde automóviles casi de calle hasta auténticos bólidos al más puro estilo de las carreras **Indy** o de las 24 horas de **Le Mans**.



PRO RACE DRIVER

LO MEJOR Y LO PEOR

[+] La representación de los daños en los vehículos.
[+] El modo trayectoria, el diseño de los coches...
[+] La representación del asfalto es soberbia.
[–] Los derrapes son, en ocasiones, irreales.

GRÁFICOS: El entorno de los circuitos y las secuencias son mejorables, pero los coches son quizá de lo mejorcito que hemos visto.	9.4
AUDIO: Canciones como «Sweet Home Alabama» nos amenizarán los menús y la historia, algo que siempre es de agradecer.	8.7
JUGABILIDAD: Aunque el control es sencillo, llegar a controlar los derrapes llevará su tiempo. Siempre se conducirá en tensión.	9.2
DURACIÓN: Os aseguramos que con tanto circuito, tanto coche y con una dificultad tan ajustada, tendréis juego para rato.	9.4

CONCLUSIÓN

Es, sin duda, la mejor herencia que ha podido dejar la extraordinaria saga TOCA. Fácil jugar pero difícil ganar, con PRD disfrutaremos de unas carreras siempre emocionantes.

PlayStation 2 Revista Oficial · España

9.3 (sobre 10)

PUNTUACIÓN OFICIAL



por << R. Dreamer >>







Mafuyu protagoniza el capítulo introductorio que se desarrolla en blanco y negro.

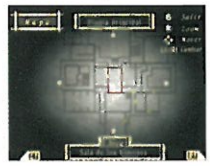




La mochila



INVENTARIO
En este menú podrás acceder a los objetos que llevas, el álbum de fotos y al menú para mejorar la cámara con puntos.



MAPA
El mapa resultará imprescindible, sobre todo para hallar atajos cuando estén abiertas la mayor parte de las salas de la mansión.



http://www.virgin.es

PROJECT ZER

Tecmo nos invita a vivir una historia de terror ambientada en

Ficha técnica

- COMPAÑÍA: TECMO
- DESARROLLADOR: TECMO
- DISTRIBUIDOR: VIRGIN INTERACTIVE
- PAÍS DE ORIGEN: JAPÓN
- GÉNERO: SURVIVAL HORROR
- FORMATO: DVD-ROM
- JUGADORES: 1
- PERSONAJES: 2
- NOCHES: 4
- TEXTO-DOBLAJE: CASTELLANO-INGLÉS
- NIVELES DIFICULTAD: 2
- MEMORY CARD: 176 KB
- OPCIÓN 50/60 HZ: SÍ
- PVP RECOMENDADO: 49,95€

Las primeras noticias sobre ***Project Zero*** fueron alentadoras para todos los seguidores del *Survival Horror*. Después, según iba llegando información referente al juego surgieron algunas críticas. Todas se centraban en el arma utilizada, ¿quién iba a sentirse atemorizado en una aventura donde en lugar de usar un arsenal tan sólo se contaba con una cámara de hacer fotografías? Después de haber probado las excelencias de ***Project Zero***, puedo asegurar que no tiene nada que envidiar a *Silent Hill* (a la hora de sembrar la angustia en el jugador) y que resulta mucho más inquietante que cualquier capítulo de *Resident Evil*. **Tecmo** tan sólo se había aventurado un par de veces en el género de terror, con una saga para **PSone** que nunca pasó a la historia, *Tecmo's Deception*. Sin embargo, con su última creación han conseguido entrar por la puerta grande a pesar de no haber armado mucho ruido. No cabe duda de que han bebido de las fuentes de la serie de **Konami**, pero dándole un estilo propio a su criatura. En primer lugar, destaca que la historia se desarrolle en un entorno japonés. Algo muy reseñable si tenemos en cuenta que la mayoría de estos juegos tienen como escenarios ciudades occidentales, al igual que sus personajes. Incluso la leyenda en la que está basado ***Project Zero*** tiene como referencia una mansión cercana a **Tokio** donde se llevaron a cabo una serie de misteriosos asesinatos. Si en un principio podía pensarse que sólo los usuarios nipones iban a conectar con el trasfondo de la historia, gracias al ritmo narrativo que se sucede durante la aventura nadie estará a salvo de su magnetismo. De hecho, merece la pena leerse todas las notas que se van encontrando sobre los rituales que se realizaban en la mansión **Himuro**, realmente espeluznantes. La forma en que **Tecmo** ha creado la atmósfera del juego sigue el mismo patrón que *Silent Hill*, al combinar perfectamente un entorno gráfico angustioso y darle vida con un apartado sonoro de increíble factura. Y es este último el principal culpable de alterar nuestros nervios. Sobre todo con las estremecedoras voces que profieren los fantasmas, capaces de hacer saltar el pánico en nuestros corazones cuando no acertamos con la cámara durante un combate. O las psicofonías que pueblan

DualShock 2

Círculo	Cámara	L1	Hab. Especiales
Cuadrado	Correr	R1	Foto
X	Acción/Foto	L2	Desplazar Izqda.
Triángulo	Menú/Cancelar	R2	Desplazar Dcha.
Cruceta	Mover/Apuntar	Select	Mapa
Stick izq.	Mover/Apuntar	Start	Pausa
Stick der.	Mover/Linterna	L3	–
		R3	–

Al caer el sol

Toda la aventura transcurre durante cuatro noches

Las tinieblas de la mansión Himuro encierran una terrible maldición. Al final de la cuarta noche, en medio de una tormenta, llegará el enfrentamiento contra el mal que asola este lugar.

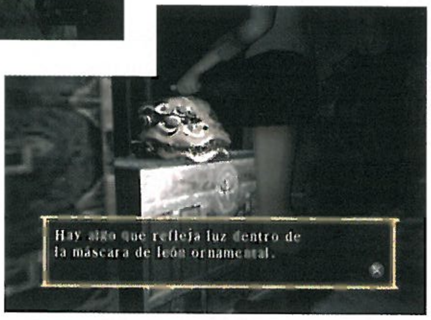






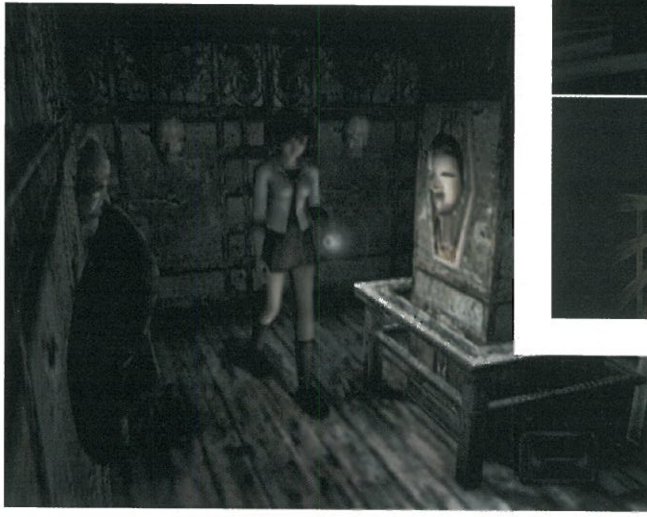






El juego ha sido traducido totalmente al castellano. Al menos, las voces inglesas están bastante bien.

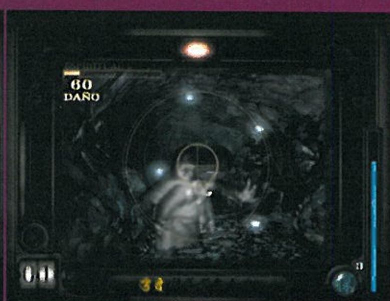
<El argumento de Project Zero será llevado al cine por los genios de Dreamworks>











Cazafantasmas
El principal atractivo y la tarea más desagradable

Hacer fotos para capturar fantasmas puede convertirse en una labor muy desagradable, sobre todo gracias a la ambientación sonora. No conviene gastar muchos carretes, están contados.

Japón con un sistema de juego muy original

algunas habitaciones que consiguen un ambiente opresivo en todo momento. Aunque también cabe destacar el apartado gráfico que, sin llegar a ser brillante, cumple su cometido a la perfección. Cuando nos acercamos a una situación límite, un filtro granulado cubrirá la pantalla. Pero uno de los efectos que mayor impacto tienen viene dado por las secuencias en blanco y negro. En ellas podremos ver una especie de *flashbacks* de **Miku**, como si viajara al pasado para contemplar los macabros seremos capaces de capturar las almas perdidas a lo largo y ancho de la mansión. No serán combates fáciles, tendremos que tener en cuenta el tipo de película que utilizamos dependiendo del enemigo y mejorar las características de la cámara con los puntos obtenidos. Algo que le otorga a ***Project Zero*** un ligero toque de *RPG*. Entre los objetivos del juego, además de luchar contra los fantasmas que nos salgan al paso, también tendremos que permanecer atentos para capturar a otros

<La interacción entre gráficos y efectos sonoros consigue una atmósfera sobrecogedora>

rituales que se hacían en la mansión. Sus imágenes dejan huella en el jugador, pues a partir de ese momento estará preparado para que suceda cualquier cosa y que seguramente no será agradable. Los creadores tampoco se han olvidado de añadir algún que otro susto, que sin llegar a ser de espanto sí contribuye a desequilibrar aún más nuestros nervios. En lo que se refiere a la jugabilidad, tan sólo un aspecto destacable respecto a otras aventuras del género, la cámara. El resto sigue el patrón habitual, encontrar la puerta, resolver el *puzzle*, acabar con los enemigos y llegar al final. Pero el arma utilizada le confiere cierto aire de originalidad. A través de la cámara espíritus errantes que aparecerán de improviso, o que se ocultan en determinadas zonas, pero que no entrañan ningún peligro. Como podéis ver, ***Project Zero*** es un juego bastante completo y que satisfará con creces a los que estén dispuestos a pasar miedo durante largas horas. Además, la versión europea incorpora la opción de 50/60 Hz para poder disfrutar con la aventura en todo su esplendor. Como anécdota, hay que decir que el argumento del juego ha resultado tan impactante que **Tecmo** ha llegado a un acuerdo exclusivo con **Dreamworks SKG** para llevar la historia a la gran pantalla. En fin, si te gusta el *Survival Horror* no puedes perderte este título.

Uno de los aspectos más inquietantes del juego son las escenas en blanco y negro, sus imágenes resultan impactantes y sobrecogedoras.



Objetivos



ITEMS
Durante la aventura será necesario recolectar objetos imprescindibles para solucionar ciertos enigmas.



APARICIONES
Algunos espíritus surgirán de la nada, si consigues sacarles una instantánea serás recompensado con puntos e irás completando la lista.



PUZZLES
Como buena aventura, ***Project Zero*** pondrá a prueba nuestro ingenio con originales y enrevesados *puzzles*, pero sin pasarse.

PROJECT ZERO

LO MEJOR Y LO PEOR

[+] La macabra historia de los rituales.
[+] El brillante apartado sonoro.
[-] El control de la protagonista.
[-] La aventura puede parecer algo corta.

GRÁFICOS: Sin llegar a ser brillantes tiene muy buenos detalles, como los efectos de luces y sobre todo las secuencias en B/N.	8.4
AUDIO: Este apartado es el que consigue que Project Zero sea un título aterrador sin paliativos. Sube el volumen y sobrecógete.	9.5
JUGABILIDAD: Pocas diferencias con otras aventuras similares. Cambia el argumento y utilizar una cámara para capturar fantasmas.	8.7
DURACIÓN: Para conseguir la lista de fantasmas hay que jugar dos veces, así se puede disfrutar del modo Battle.	8.4

CONCLUSIÓN

Si quieres pasar miedo, Project Zero es el juego que estabas esperando. Quizá no alcance la calidad de Silent Hill 2, pero no podemos dudar de su capacidad para ponernos los pelos de punta.

PlayStation 2 Revista Oficial - España

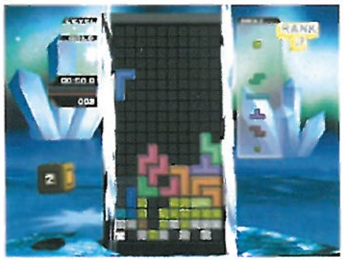
8.8 (sobre 10)

PUNTUACIÓN OFICIAL



por << Anna >>

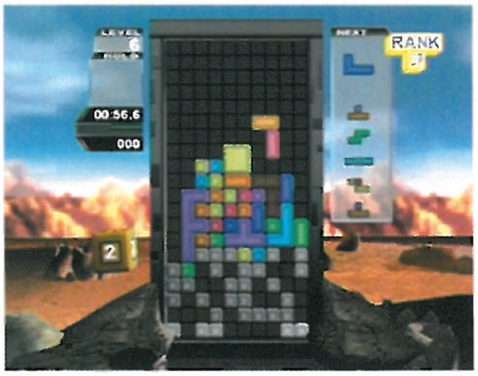
El objetivo de Fusion Tetris es eliminar la pieza parpadeante ubicada al final del panel.



Story Mode

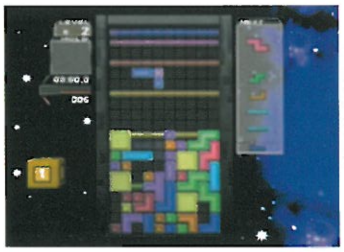


UN TETRIS CON HISTORIA
Seis escenarios con distintos modos de *Tetris*, en los cuales habrá que superar los 15 niveles para presenciar la evolución de cada mundo.

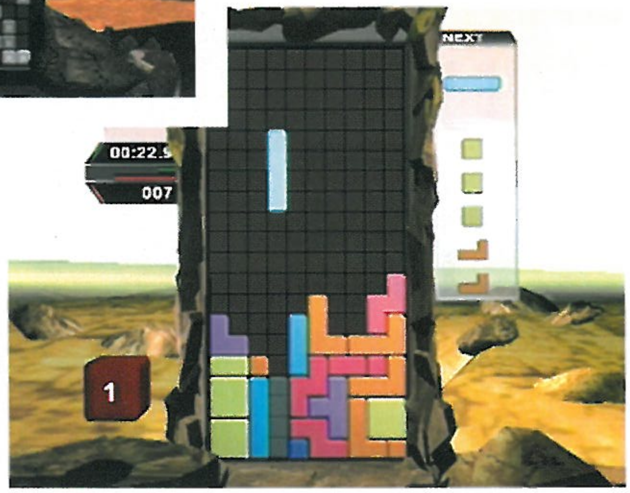


DualShock 2

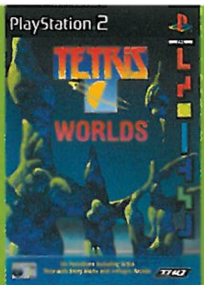
○	Rotar Piezas	L1	Mostrar Pieza
□	Rotar Piezas	R1	Mostrar Pieza
✕	Acelerador	L2	-
△	Cambio Cámara	R2	-
Dirección	Dirección	Select	Reset Posición
Izq.	-	Start	Pausa
Der.	-	L3	-
		R3	-







En el modo Hot-Line sólo te contarán como válidas aquellas líneas realizadas sobre las barras de colores.



http://www.tetris.com

TETRIS WORLDS

Los años dorados del Tetris ya quedaron atrás...

Ficha técnica

- COMPAÑÍA: THQ
- DESARROLLADOR: BLUE PLANET SOFT.
- DISTRIBUIDOR: PROEIN
- PAÍS DE ORIGEN: ESTADOS UNIDOS
- GÉNERO: PUZZLE
- FORMATO: CD-ROM
- JUGADORES: 1-4
- MODOS JUEGO: 2
- ESCENARIOS: 6
- TEXTO-DOBLAJE: INGLÉS-INGLÉS
- NIVELES DIFICULTAD: 4
- MEMORY CARD: 41 KB
- OPCIÓN 50/60 HZ: NO
- PVP RECOMENDADO: 34,95€

En ocasiones es mejor dejar las cosas como estaban o como se crearon. Pero claro, siempre hay que justificar la compra de un título liberado del baúl de los recuerdos y que llegó a vender 60 millones de copias. De aquel juego que invadió los salones recreativos en la década de los 80, sólo permanece el diseño tipográfico que **Roger Dean** ideó para su nombre, *Tetris*. Pues la adictiva sencillez que le caracterizaba ha quedado olvidada en esta versión editada para **PS2**. Sus programadores, respetando la mecánica pero innovando en las reglas del título original, presentan 5 modos de juego en los cuales nos volveremos locos averiguando cómo y porqué se eliminan las «dichosas» líneas. Además, no todas las modalidades (*Fusion, Square, Cascade, Hot-Line* o *Sticky*) son ingeniosas y ni mucho menos entretenidas, pero por suerte no han omitido la posibilidad de jugar al clásico *Tetris* del ruso **Alexei Pajitnov**. Así pues, para hacerlo un poco más atractivo, ***Tetris Worlds*** está dotado de un interesante argumento y se nos presenta en un modo Historia, cuyo único aliciente es ver cómo los escenarios (por cierto, bastante pobres gráficamente) evolucionan orgánicamente al superar los 15 niveles de cada mundo. Del mismo modo, la inclusión de un modo *Arcade* (con opción Multijugador) cuyo objetivo no se centra en acribillar al rival más débil es bastante poco seductor. Una verdadera lástima. También relegada ha quedado su alegre y vivaracha música. Pues este apartado ha dado paso a las últimas tendencias *Chill Out* basadas en el «suave» sonido del *Techno*, que no están nada mal, pero lamentablemente se aprecia que las composiciones están poco trabajadas. En fin, no todo es tan malo, pues aunque sus innovaciones no son del todo muy idóneas para la concepción de un *Tetris*, sus efectos visuales no llegan ni a la altura de un *Bust-A-Move* y su apartado sonoro carece de gran calidad, su precio es más que razonable para su adquisición.

<Muchas novedades y poco carisma en la singular originalidad de los modos de juego>

TETRIS WORLDS

LO MEJOR Y LO PEOR

[+] Gran cantidad de modos de juego.
[+] La posibilidad de jugar hasta 4 usuarios.
[−] La mecánica de algunos modos es muy ambigua.
[−] Colorido y ambientaciones apagadas.

GRÁFICOS: Escenarios simples, estáticos y pobres. Se hecha en falta la alegría que aportan los colores en las piezas de los puzzles.	5.3
AUDIO: Original y totalmente opuesta a la musiquilla de verbena del clásico Tetris. Aún así, aprueba sin más.	6.9
JUGABILIDAD: La intención es buena. Muchos modos de juego, que poco se parecen al original Tetris, pero son muy ambiguos.	5.9
DURACIÓN: Horas y horas de juego hasta que el cuerpo aguante: 6 modos de juego y además con posibilidad Multiplayer.	6.8

CONCLUSIÓN

Un clásico renovado con modos poco carismáticos, aunque todo queda justificado por su reducido precio. Sólo si te engatusó este peculiar puzzle merecerá la pena su adquisición.

PlayStation 2 Revista Oficial - España

6.8 (sobre 10)

PUNTUACIÓN OFICIAL

MODO MULTIPLAYER



HOT-LINE TETRIS



SQUARE TETRIS



FUSION TETRIS



CASCADE TETRIS



STICKY TETRIS



Si te suscribes ahora TE REGALAMOS un mando a distancia DVD exclusivo para tu PlayStation 2 o una Bolsa Oficial de PlayStation 2



Sí, deseo suscribirme a la *Revista Oficial de PlayStation 2 - España*

- ❑ Por un año (12 números) con el 20% de descuento al precio de 57,60 €
- ❑ Por un año (12 números) con el **Mando a Distancia DVD exclusivo para tu PlayStation 2** de regalo al precio de 72 €
- ❑ Por un año (12 números) con la **Bolsa Oficial de PlayStation 2** de regalo al precio de 72 €

Precios extranjero por vía aérea: Europa: 90,09 € Resto Países: 98,75 €

Apellidos: .... Nombre: .... Edad ....
Dirección: ....
Población: .... C. P.: ....
Provincia: .... Teléfono: ....

Forma de Pago:

- ❑ Adjunto cheque nominativo a Ediciones Reunidas, S.A. C/ O´Donnell, 12. 28009 Madrid
- ❑ Giro Postal nº .... (indicando en el apartado "Texto": suscripción Revista Oficial PlayStation 2.)
- ❑ Domiciliación Bancaria: Banco .../.../.../.../ Sucursal .../.../.../.../ DC .../.../ Cuenta .../.../.../.../.../.../.../.../.../.../
- ❑ Tarjeta de Crédito nº .../.../.../.../ .../.../.../.../ .../.../.../.../ .../.../.../.../ Titular: ....

Fecha caducidad .../.../ .../.../ Firma titular (imprescindible):

Enviar este cupón a Ediciones Reunidas S.A., R*evista Oficial PlayStation 2* departamento de suscripciones, C/ O´Donnell, 12 28009 Madrid.
Teléfonos departamento suscripciones: (91) 586 33 53/51 de 9 a 14 horas. Fax: (91) 586 33 52. E-mail: suscripciones@grupozeta.es Usted tiene derecho a acceder a la información que le concierne, recopilada en nuestro fichero de datos, y cancelarlo o rectificarla si es errónea. A través de nuestra empresa podría recibir información comercial de su interés. Si usted no desea recibirla, le rogamos que nos lo comunique.
* Oferta válida hasta fin de existencias.

por << Nemesis >>





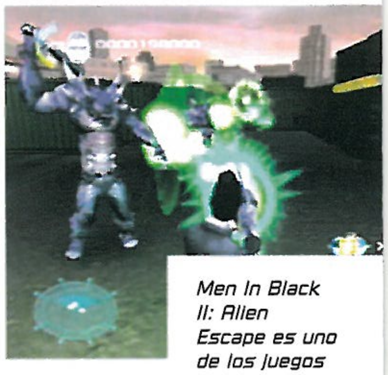


La licencia sobre el filme no abarcaba a los dos actores protagonistas.

MIBII: La película



LLEGARÁ A LOS CINES EL 30 DE AGOSTO...
...pero si no puedes esperar a ver en acción a **Tommy Lee Jones** y **Will Smith**, puedes recurrir al trailer de la película (con calidad DVD) incluido como extra en el DVD-ROM de ***Alien Escape***.

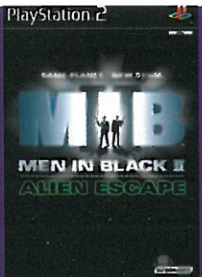


Men In Black II: Alien Escape es uno de los juegos más difíciles del año.





http://www.es.infogrames.com



MEN IN BLACK II: ALIEN ESCAPE

Un contundente encuentro en la 3ª Fase...





Leña al alien

El entrañable **ET** poco tiene que ver con las malas bestias que saldrán a tu paso en los cinco niveles del juego. **Jarra** es uno de los peores.

Ficha técnica

- COMPAÑÍA: INFOGRAMES
- DESARROLLADOR: MELBOURNE HOUSE
- DISTRIBUIDOR: INFOGRAMES
- PAÍS DE ORIGEN: AUSTRALIA
- GÉNERO: SHOOT'EM-UP
- FORMATO: DVD-ROM
- JUGADORES: 1
- PERSONAJES: 2
- FASES: 5
- TEXTO-DOBLAJE: CASTELLANO-CAST.
- NIVELES DIFICULTAD: 1
- MEMORY CARD: 82 KB
- OPCIÓN 50/60 HZ: NO
- PVP RECOMENDADO: 44.99€

Los agentes **J** y **K**, o lo que es lo mismo, **Will Smith** y **Tommy Lee Jones**, regresan a las pantallas de cine para defender a la tierra de una nueva amenaza alienígena y pulverizar de paso unos cuantos *records* de taquilla. Al tiempo que *Men In Black II* llega a los cines españoles, **Infogrames** pone en circulación la adaptación a **PS2** de las nuevas aventuras de los hombres de negro. Un *shooter* con un argumento diferente al filme de **Barry Sonnenfeld**, pero que mantiene algunos puntos en común como es la participación de **Jarra**, uno de los villanos de la película, como jefazo de final de fase. Tras elegir entre **J** y **K**, el jugador tiene ante sí 5 kilométricas fases en las que debe procurar salvar su pellejo mientras destruye toda forma de vida que se le ponga por delante. En contra de la imagen que dan en la película (respetuosos con la existencia de los aliens, sólo recurren a la fuerza cuando ya no hay otra salida posible) los hombres de negro de este juego no tienen contemplaciones a la hora de reducir a polvo cósmico a unos alienígenas que, para ser justos, tampoco abogan por la vía diplomática. Tiros, explosiones y más tiros son el ingrediente principal de este *shoot'em-up* de mecánica excesivamente simple. La poca variedad en los enemigos (se ve que pocas razas alienígenas se prestaban a ser masacradas por los MIB) sólo contribuye a aumentar la sensación de monotonía que invade al jugador tras ver cómo, fase tras fase, el juego no cambia sustancialmente. Los efectos de partículas en las explosiones y el diseño de algunos jefes finales son lo más positivo que se puede extraer de un título que no pasará a la historia, aunque no creo que ésta fuera precisamente la intención de sus creadores. ■

<El argumento de Alien Escape se desmarca del de Men In Black II>

DualShock 2

○	Girar 180º	L1	Strafe Izda.
□	Rodar	R1	Strafe Dcha.
✕	Disparar	L2	-
△	Cambiar Arma	R2	Xenobomba
Cruceta	Dirección	Select	-
Stick izq.	Dirección	Start	Pausa
Stick der.	-	L3	-
		R3	-

MEN IN BLACK II: A.E.

LO MEJOR Y LO PEOR

- [+] Doblaje y textos en castellano.
- [+] Buenos extras.
- [−] Mecánica repetitiva.
- [−] Poca variedad entre las filas enemigas.

GRÁFICOS: El efecto de partículas de las explosiones y el jefazo final son lo mejor del juego. Poca variedad en los enemigos.	7.6
AUDIO: El ruido constante de las explosiones neutraliza por completo la música. El juego ofrece un doblaje al castellano de calidad.	7.5
JUGABILIDAD: De forma inexplicable, el movimiento lateral (strafe) se ejecuta con L y R, en lugar de con el joystick derecho.	7.0
DURACIÓN: La dificultad del juego es enorme, tanto por la lluvia de disparos que debes esquivar como por la longitud de las fases.	8.7

CONCLUSIÓN

El desarrollo de Alien Escape es intenso pero repetitivo en su mecánica. Disparar y sólo disparar, una y otra vez, estaba bien para Galaga, pero a un juego actual se le debe pedir mucho más.

PlayStation 2 Revista Oficial - España

7.4 (sobre 10)

PUNTUACIÓN OFICIAL





Los helicópteros UV108 Talon y AV-76 Vendetta son arsenales aéreos, con capacidad para usar toda clase de fuego pesado.



Detalles



DOS HELICÓPTEROS
El AV-76 es ligero y veloz, ideal para incursiones rápidas. El UV108 es más pesado pero resiste mejor los impactos enemigos.



TIERRA, MAR, AIRE...
A lo largo de las 18 misiones del juego encontrarás objetivos de todos los escenarios imaginables.



Un asesino sigiloso

Un rifle de francotirador y la visión nocturna...
...serán tus armas para neutralizar, uno a uno, a tus enemigos sin llamar la atención de sus compañeros.





http://www.midway.com

FIREBLADE

Siembra la destrucción desde los cielos

Ficha técnica

- COMPAÑÍA: MIDWAY
- DESARROLLADOR: KUJU
- DISTRIBUIDOR: VIRGIN INTERACTIVE
- PAÍS DE ORIGEN: REINO UNIDO
- GÉNERO: SHOOT'EM-UP
- FORMATO: DVD-ROM
- JUGADORES: 1
- CAMPAÑAS: 4
- MISIONES: 18
- TEXTO-DOBLAJE: INGLÉS-INGLÉS
- NIVELES DIFICULTAD: 1
- MEMORY CARD: 83 KB
- OPCIÓN 50/60 HZ: NO
- PVP RECOMENDADO: 59.99€

El nombre de **Midway** siempre suele asociarse a *arcades* en los que prima por encima de todo la sencillez de mecánica, en beneficio de una inmediata carga adictiva. ***Fire Blade*** demuestra que, además de recreativas, **Midway** también puede producir títulos mucho más complejos sin verse obligada a renunciar por ello a su legendaria jugabilidad. Por definirlo de forma concisa, ***FireBlade*** posee todo lo que le faltaba al *Thunderhawk* de **Core Design**. Si bien es cierto que sus gráficos son menos impactantes a primera vista, su mecánica y facilidad de manejo lo convierten en el mejor simulador/*arcade* de helicópteros disponible en estos momentos en **PlayStation 2**. Acciones tan complejas como neutralizar instalaciones mediante rayos electromagnéticos, mientras volamos protegidos por un camuflaje óptico, se ejecutan con el *pad* de **PS2** con la mayor sencillez. El alto grado de dificultad de ***FireBlade*** no le viene dado por un control complicado, sino por el elevado número de enemigos y la contundencia con los que éstos actúan en cada misión. No alcanza el nivel de frustración que transmitía *Thunderhawk* desde la primera fase, pero resolver cada nueva misión causará más de un quebradero de cabeza al jugador, aunque está claro que nadie desembolsa casi 60 Euros por un juego que puede finalizarse en unas cuantas horas. Mientras que algunas misiones son simples ejercicios de destrucción sistemática del enemigo, otras requieren un estudio pormenorizado de la orografía del terreno y de las fuerzas rivales que lo ocupan, como el águila que observa a su presa momentos antes de caer sobre ella a toda velocidad. ***FireBlade*** es con diferencia una de las mejores creaciones de **Midway** fuera del circuito de los salones recreativos. Una grata sorpresa para todos aquellos que, tras la decepción de *Thunderhawk*, ya creíamos que no podríamos ver un buen juego de helicópteros en **PlayStation 2**.

DualShock 2

○	Visión Termal	L1	Rifle Sniper
□	Modo Stealth	R1	Disparar
✕	Elegir objetivo	L2	Arma Especial
△	Turbo	R2	Misiles
Cruceta	Dirección	Select	Cambiar Cámara
Izq	Dirección	Start	Pausa
Der	Dirección	L3	-
		R3	-

FIREBLADE

LO MEJOR Y LO PEOR

[+] La calidad y detalle de los escenarios.
[+] Es realmente fácil de jugar.
[+] Misiones de destrucción con otras más tranquilas.
[−] El nivel de dificultad es demasiado alto.

GRÁFICOS: Que no te engañen las primeras fases. Los escenarios van mejorando en realismo y detalle gráfico.	8.7
AUDIO: Es una pena que el juego no incorpore voces en castellano. Hubieran sido realmente útiles durante el juego.	7.9
JUGABILIDAD: El control es muy fácil y no tardarás más de un minuto en hacerte con el helicóptero.	9.2
DURACIÓN: Su alto grado de dificultad y sus 18 misiones son una garantía de que tardarás bastante en ver el final del juego.	8.8

CONCLUSIÓN

FireBlade es, hoy por hoy, lo mejor en juegos de helicópteros para PS2. Fácil de jugar pero difícil de acabar, os sorprenderá por sus detallados gráficos y su mecánica arcade.

PlayStation 2 Revista Oficial · España

9.0 (sobre 10)

PUNTUACIÓN OFICIAL

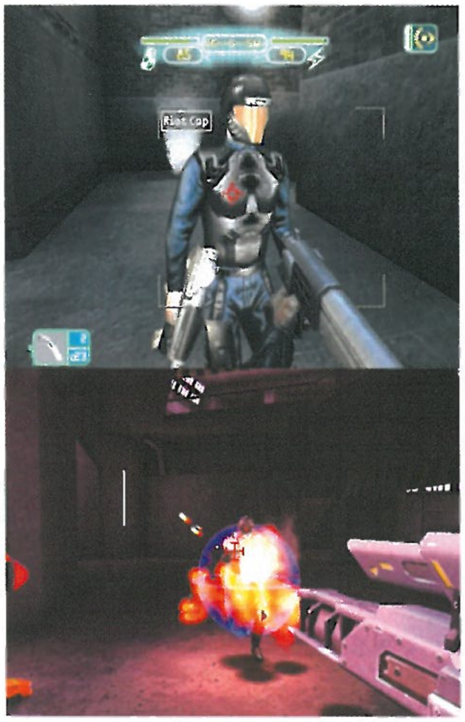
<FireBlade es una de las mejores creaciones de Midway fuera del circuito de los salones recreativos>

TEST





por << Dani3po >>

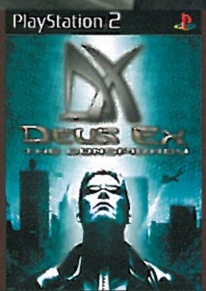


Tecnología futura

El agente protagonista del juego está completamente equipado, tanto interior como exteriormente para sobrevivir

Desde un chaleco antibalas a la posibilidad de nadar como un pez, **J.C. Denton** es el miembro más preparado de la UNATCO. Los antiguos implantes mecánicos han sido sustituidos por el último avance en investigación militar: la nanotecnología. Con ella se convierte en casi un superhombre.





http://www.deusex.com

DEUS EX

El shoot'em-up en primera persona más

Ficha técnica

- COMPAÑÍA: EIDOS INTERACTIVE
- DESARROLLADOR: ION STORM
- DISTRIBUIDOR: PROEIN
- PAÍS DE ORIGEN: ESTADOS UNIDOS
- GÉNERO: SHOOTER 3D
- FORMATO: DVD-ROM
- JUGADORES: 1
- ESCENARIOS: 18 + 5 SECRETOS
- FASES: 12 MISIONES
- TEXTO-DOBLAJE: CASTELLANO-INGLÉS
- NIVELES DIFICULTAD: 4
- MEMORY CARD: 500 KB
- OPCIÓN 50/60 HZ: NO
- PVP RECOMENDADO: 59.95€

La historia de ***Deus Ex*** comienza hace algunos años, cuando los programadores de *Ion Storm* se propusieron, tomando como base el potente motor de *Unreal*, crear un juego que le superara en todos los aspectos, sobre todo en complejidad y posibilidades de interactuación. El resultado fue un título que irrumpió hace un par de años en el catálogo de los compatibles **PC**, logrando la aceptación unánime de crítica y público. Tras un periodo de espera demasiado largo, en el que tanto su poderío técnico como su sistema de juego han sido superados por otros rivales (*Return To Castle Wofenstein* y *Hitman 2*, por poner algunos ejemplos), se ha finalizado la conversión a **PlayStation 2**. La historia se sitúa en un futuro próximo, en el que la división existente entre ricos y pobres es más grande que nunca. Los poderosos habitan las partes elevadas de las gigantescas ciudades, mientras que los «sin-techo» malviven en los callejones inferiores. Por si ésto fuera poco, una nueva epidemia, conocida como la Muerte Gris, amenaza a la población mundial. Existe una cura eficaz, la Ambrosía, pero sus reservas son escasas y apenas llegan

DualShock 2

○	Habilidades	L1	Salto
□	Inventario	R1	Disparo
✕	Interactuar	L2	Inclinarse
△	Complementos	R2	Punto de mira
Cruceta	Armas	Select	Objetivos
Izq	Dirección	Start	Menú
Der	Girar	L3	Agacharse
		R3	Recargar

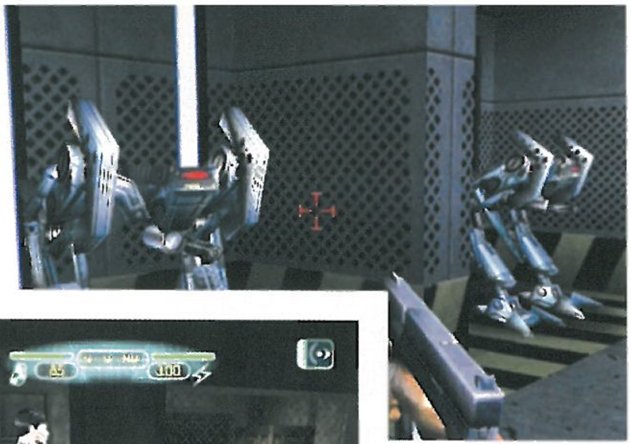
a quien carece de recursos. La encargada de su distribución es la UNATCO (Coalición Antiterrorista De Las Naciones Unidas), fuerza a la que acaba de ingresar el protagonista, **J.C. Denton**, siguiendo los pasos de su hermano **Paul**. Ambos han sido seleccionados como prototipos del nuevo programa gubernamental de mejora genética mediante nanotecnología. Es este punto el que hace diferente el comportamiento y la evolución del protagonista con respecto al resto de *shooters* en primera persona. Según vayamos cumpliendo los



Creación de los personajes

Tomando como punto de partida un boceto en papel al más puro estilo cómic, se han creado unos personajes de lo más futurista.









<La conversión flojea en muchos aspectos, pero el núcleo del juego sigue brillando>

Registrar el cadáver de un enemigo abatido es la mejor forma de conseguir algo de munición para vuestras armas.





Detalles



AMBROSÍA
Esta sustancia de color verde es el único remedio conocido para la epidemia de la Muerte Gris. Un material codiciado.



ENTRENAMIENTO
Antes iniciar el juego será recomendable pasar por la zona de entrenamiento para familiarizarte con la mecánica de ***Deus Ex***.





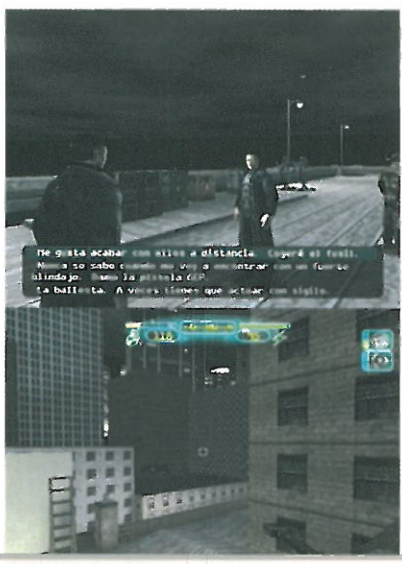




realista y complejo aterriza en PlayStation 2

objetivos de cada misión seremos recompensados con puntos para ir aumentando diferentes características, como el manejo de armas o la fuerza física. Además, contamos con una serie de complementos, algunos implantados desde el principio de la historia y otros que tendremos que ir hallando (como por ejemplo la posibilidad de irradiar luz a nuestro alrededor de forma natural). Asimismo, **J.C.** tiene la capacidad de manejar un extenso surtido de utensilios para cumplir los objetivos. Podremos

Tendremos que recorrer un total de 12 misiones para suministrar a la población el antídoto contra la Muerte Gris.



<En Deus Ex cada bala cuenta. Administrar sabiamente la escasa munición es vital>

«hackear» terminales informáticos, abrir puertas con ganzúas, desactivar sistemas de seguridad, dejar inconscientes a los guardias... Un sinfín de posibilidades que hacen de ***Deus Ex*** uno de los juegos menos lineales que he probado. Si estáis buscando algo parecido a *Quake*, donde sólo importa la habilidad a la hora de disparar y los reflejos, ***Deus Ex*** no es para vosotros. Aquí cada paso debe ser meditado y calibrado al milímetro si no queremos morir a la primera de cambio. Además, al ser miembros de una organización que vela por la paz, no será aconsejable acabar del todo con los enemigos. Si los dejamos sin conocimiento o los herimos no mortalmente seremos recompensados por nuestros superiores. Si dejamos un reguero de cadáveres a nuestro paso, nos ganaremos la fama de carniceros sin escrúpulos. Claro que a veces deberemos hacer uso de armas pesadas, pero no será lo habitual. Pasar desapercibido ante los terroristas de la Fuerza Nacional De Secesión será siempre lo más recomendable. Los escenarios son bastante grandes y siempre ofrecen varias opciones para avanzar, dependiendo de nuestro estilo de juego y de los utensilios con los que contemos. El aspecto técnico del juego se puede decir que no destaca ni por lo positivo ni por lo negativo. Se trata de una conversión correcta, que ni por asomo aprovecha las posibilidades de **PS2**, aunque hay que tener en cuenta que el juego original tiene ya sus añitos. El motor gráfico es correcto, aunque nada espectacular, demasiado oscuro y con tendencia a ralentizarse. Un título no apto para todos los públicos, pero con muchas posibilidades para los iniciados en el género.



CAJAS DE SUMINISTRO
En el interior de estos contenedores de color naranja que encontrarás distribuidos por el escenario hallarás *items* para hacer más sencillo el avance por las diferentes misiones. Desde munición a *Medi-Kits* para curarte.

DEUS EX

LO MEJOR Y LO PEOR

[+] La historia, llena de giros inesperados.
[+] Hay muchas formas de acabar cada misión.
[–] Puede volverse demasiado complicado.
[–] Gráficamente es demasiado sobrio.

GRÁFICOS: El motor gráfico que se empleó en Unreal se muestra un tanto anticuado si lo comparamos con otros juegos de PS2.	7.9
AUDIO: Algunas melodías, como la de la pantalla de presentación, están realmente logradas. Las voces permanecen en inglés.	8.6
JUGABILIDAD: El complicado control del juego ha sido sorprendentemente bien adaptado al limitado Dual Shock 2.	9.0
DURACIÓN: El hecho de que el avance por el juego sea tan pausado te proporcionará diversión para mucho tiempo si te engancha.	9.1

CONCLUSIÓN

Uno de los juegos más «inmersivos» del catálogo de PS2. No es fácil introducirse en su mecánica, pero una vez logrado será complicado que lo dejes. Para los amantes de la reflexión.

PlayStation 2 Revista Oficial · España

8.9 (sobre 10)

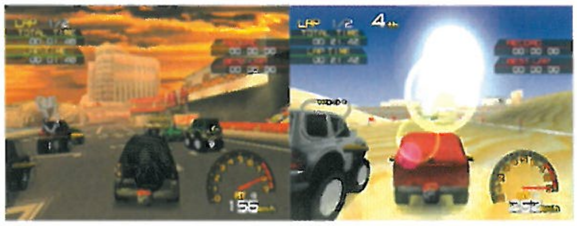
PUNTUACIÓN OFICIAL


por << De Lúcar >>

DualShock 2

◯	Freno de Mano	L1	Subir Marcha
▢	Freno	R1	-
⨯	Acelerar	L2	Reducir Marcha
△	Claxon	R2	-
✥	Dirección	Select	-
L3	Movimiento	Start	Pausa/Opciones
R3	Dirección	L3	-
		R3	-





No es la gran joya de la corona, pero también tiene efectos curiosos.





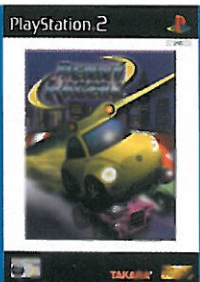
El modo Multijugador tiene varios formatos y está logrado.

Un mundo de posibilidades

Como es tradición, podremos retocar casi todos los elementos de nuestros coches

Uno de los mayores encantos de la saga ***Penny Racers*** es la posibilidad de modificar los vehículos hasta en los detalles más curiosos. Desde la carrocería más alucinante hasta el claxon más cantoso o el motor náutico más potente, podremos ajustarlo todo, dependiendo del dinero que hayamos ganado. Las mejoras serán fundamentales para tener opciones de ganar en el modo *Grand Prix*.





http://www.midasinteractive.com

PENNY RACERS

El clásico de PSone alcanza su máximo esplendor en PS2.

Ficha Técnica

- **COMPAÑÍA:** MIDAS
- **DESARROLLADOR:** TAKARA
- **DISTRIBUIDOR:** VIRGIN INTER.
- **PAÍS DE ORIGEN:** JAPÓN
- **GÉNERO:** CONDUCCIÓN
- **FORMATO:** DVD ROM
- **JUGADORES:** 1-4
- **MODOS DE JUEGO:** 3
- **CIRCUITOS:** 20
- **TEXTO-DOBLAJE:** INGLÉS-INGLÉS
- **NIVELES DIFICULTAD:** 1
- **MEMORY CARD:** 326 KB
- **OPCIÓN 50/60 HZ:** NO
- **PVP RECOMENDADO:** 29,99 €

Aunque la saga *Penny Racers* sólo ha contado en **España** con unos cuantos títulos en diferentes consolas, en **Japón** (donde se conoce como *Choro Q*) cuenta con decenas de versiones y un público numeroso y tremendamente fiel. ***Penny Racers*** para **PS2** es seguramente la entrega con más calidad técnica y gráfica de toda su historia, pero también con el esquema de juego más simple. Aún así, sus cifras vuelven a ser dignas de la saga que, salvando las distancias, se anticipó varios años a los impresionantes números de *Gran Turismo*. Decenas de circuitos, cientos de vehículos, miles de posibilidades de transformación y una cantidad de pruebas que no parece tener fin podrían ser un buen resumen, pero hay que decir que ésto es sólo una parte de su oferta lúdica. También habría que mencionar que **Takara** ha incluido Licencias o carnés de conducir, que hay pruebas extras según el tipo de motor, de tracción, etc. y que han trabajado a fondo el modo para varios jugadores simultáneos. Los fanáticos de la saga echarán de menos la ausencia de aquel antológico modo Historia, más bien una aventura sobre ruedas, en el que nos movíamos con total libertad e íbamos descubriendo pruebas y objetos. Hemos perdido en ese aspecto, pero hemos ganado en cuanto a calidad gráfica y, sobre todo, en el apartado técnico. No es *Gran Turismo* ni maravillas similares, pero todo se mueve con fluidez y su innegable encanto en los vehículos dotan al programa de un tremendo encanto. Si a eso le añadimos que es divertido, original, con un montón de pruebas y elementos por descubrir, y que tiene un precio inferior a un juego normal, pues habrá que decir que ***Penny Racers*** en una excelente inversión.

<El esquema es más simple que nunca: correr, correr y correr>

Sorpresa, sorpresa



TIERRA, MAR Y AIRE
En algunos circuitos encontraréis zonas donde podréis volar, navegar y esquiar.



LICENCIAS
Son algo fáciles pero muy divertidas. Empieza por ellas, más adelante las necesitarás.



NUEVAS PRUEBAS
Al ir cerrando circuitos, se abrirán nuevos campeonatos y más opciones de juego.

PENNY RACERS

LO MEJOR Y LO PEOR

- [+] Ha mejorado mucho en calidad gráfica y técnica.
- [+] Muy divertido y con muchas horas de juego.
- [-] Se ha eliminado el modo Historia.
- [-] Menos sorprendente que sus antecesores.

GRÁFICOS: Muy divertido y colorista. Han mejorado la calidad técnica y han incorporado algunos efectos visuales curiosos.	9.0
AUDIO: Las musiquillas están bastante bien y vuelven a ser abundantes y acordes con el juego. Los efectos sonoros muy discretos.	8.4
JUGABILIDAD: Su jugabilidad es excelente y asequible para la gran mayoría. Las mejoras apropiadas hacen los coches muy manejables.	9.0
DURACIÓN: No alcanza las dimensiones de otras entregas, pero el potencial en horas es muy bueno y más con el modo Multijugador.	9.1

CONCLUSIÓN

Es el más atractivo y dotado de la saga. Echaremos en falta algunas de las excentricidades que tanto nos hicieron disfrutar en PSone. Barato, divertido y original. Merece la pena.

PlayStation 2 Revista Oficial - España

8.9 (sobre 10)

PUNTUACIÓN OFICIAL



por << R. Dreamer >>

Escenas



INTRO
Espectaculares imágenes de una batalla en la que el protagonista viaja finalmente en el tiempo.



PERSONAJES
En su aventura, **Mike** se encontrará con una misteriosa chica, **Pola**.





Este Triceratops lanzará barriles contra el jeep.

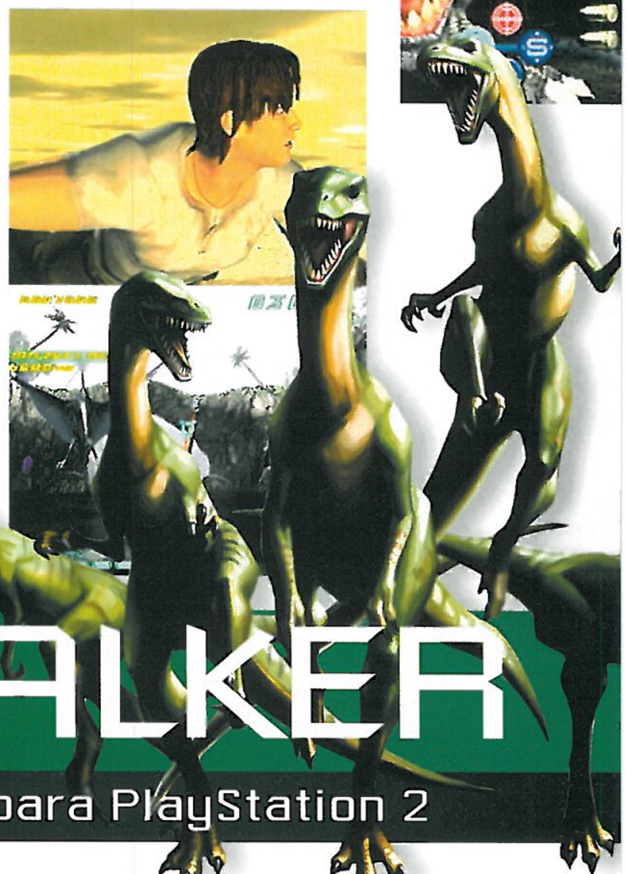


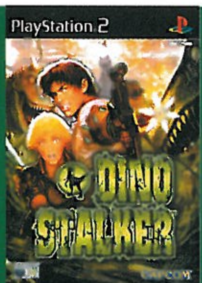
Libertad de 360º

O como disparar en movimiento

En realidad, ***Dino Stalker*** combina escenarios con una libertad total de movimientos (como la jungla) con otros en los que tan sólo podremos mover el puntero sin desplazarnos al seguir la trayectoria fija de un vehículo, como un *jeep* o una lancha. Cada uno de los siete niveles que comprende se desarrolla en un marco único desde una densa jungla, pasando por el desierto hasta una ciudad en ruinas plagada de dinosaurios.







http://www.capcom.com

DINO STALKER

Acción desbordante a punta de pistola para PlayStation 2

Ficha Técnica

- COMPAÑÍA: CAPCOM
- DESARROLLADOR: CAPCOM
- DISTRIBUIDOR: ELECTRONIC ARTS
- PAÍS DE ORIGEN: JAPÓN
- GÉNERO: SHOOTER
- FORMATO: DVD-ROM
- JUGADORES: 1
- PERSONAJES: 3
- FASES: 7
- TEXTO-DOBLAJE: INGLÉS-INGLÉS
- NIVELES DIFICULTAD: 3
- MEMORY CARD: 142 KB
- OPCIÓN 50/60 HZ: SÍ
- PVP RECOMENDADO: 59.95€

La saga *Gun Survivor* no ha sido uno de los capítulos más brillantes en la trayectoria de **Capcom**. De hecho en **Europa** se ha decidido cambiar el nombre de la tercera entrega, que fue lanzado en **Japón** como *Gun Survivor 3*, por ***Dino Stalker***. Mientras que los dos primeros títulos se basaban en el universo de *Resident Evil* en esta ocasión le ha tocado el turno a *Dino Crisis*. Sin duda, el principal atractivo del juego reside en poder utilizar la pistola, compatible con la *G-con 2*. Esta última permite controlar al personaje con el *control pad* que tiene en la culata. De todas formas resulta más cómodo combinar el *DualShock 2* con el arma, utilizando el primero para mover al personaje y las funciones básicas de recarga, desplazamientos laterales y cambio de arma. Si sólo se cuenta con el mando, el resultado será una pérdida de precisión considerable y una mayor dificultad. Como venía ocurriendo en los dos títulos anteriores de la serie, además de disparar a todo bicho viviente, será necesario completar una serie de tramos en un tiempo determinado y recoger *items* a lo largo del camino. Gráficamente nos encontramos ante el mejor *Gun Survivor*, a pesar de que las secuencias CG no sean tan buenas como la *intro* del juego. Quizá, el mayor incoveniente se halla en la longitud de la aventura ya que los siete niveles se quedan bastante cortos. Aunque es posible obtener nuevos modos de dificultad volviendo a jugar. De cualquier forma, ***Dino Stalker*** será bien recibido por aquellos que estén deseando utilizar su pistola.

<Con Dino Stalker Capcom ha dado vida a la mejor entrega de la saga Gun Survivor>



El enemigo más sanguinario es esta pareja de Carnotaurus que aparecerá varias veces a lo largo del juego.

DualShock 2

◯	Arma Especial	L1	Fijar Objetivo
▢	Disparo	R1	Disparo
✕	Recargar	L2	Desplazar Izqda.
△	Disparo Sniper	R2	Desplazar Dcha.
✥	Dirección	Select	Pasar Escenas
Izq.	Dirección	Start	Pausa/Opciones
Der.	Apuntar	L3	-
		R3	-

DINO STALKER

LO MEJOR Y LO PEOR

[+] Es el mejor de la saga Gun Survivor.
[+] La compatibilidad con la G-Con 2.
[–] El control puede ser un obstáculo para la fluidez.
[–] Es demasiado corto.

GRÁFICOS: La mejora es evidente respecto a Gun Survivor 1 y 2, pero las secuencias FMV no aportan mucha calidad.	8.5
AUDIO: Melodías estridentes que acompañan el ritmo de la acción y pocos efectos sonoros para un apartado algo pobre.	7.6
JUGABILIDAD: Es sin duda el más divertido de la saga, pero el control puede resultar complicado al principio.	7.3
DURACIÓN: Tan sólo 7 fases que se hacen bastante cortas, aunque hay posibilidad de conseguir extras al volver a jugar.	6.0

CONCLUSIÓN

Un título que será bienvenido por todos los que estén esperando un juego de pistola. Aunque se podía haber mejorado el tipo de control y el apartado gráfico para darle mayor empaque.

PlayStation 2 Revista Oficial - España

7.7 (sobre 10)

PUNTUACIÓN OFICIAL

[1ª PARTE]

Para que puedas disfrutar de todos y cada uno de los impresionantes niveles de este complicado título de Pyro, te ofrecemos la primera parte de la guía completa para la versión PS2 de Commandos 2. En ella encontrarás la solución a los dos niveles de entrenamiento y a las cinco primeras misiones.



COMMANDOS 2
MEN OF COURAGE

MISIÓN DE ENTRENAMIENTO 1

Selecciona al zapador, agáchate y realiza un disparo para llamar la atención de los enemigos. Cuando acudan los alemanes, cárgate a cuantos se presenten, podrás con ellos, aunque no podrás evitar que te hieran **(E1-01)**. Registra a los cadáveres en busca de armas y demás cosas útiles.

Ahora repta por el centro de la carretera con el ratero **James**. Tranquilo, no te descubrirán. Bordea el puesto de vigilancia donde se encuentra la caja metálica, sustrae los contenidos de ésta y elimina al vigilante de un disparo **(E1-02)**. Armarás un revuelo, pero si tras disparar te ocultas en el interior del puesto de vigilancia, los soldados que vengan a investigar se irán con las manos vacías. Cuando las cosas se calmen, vuelve reptando hasta las alambradas para cortarlas por el centro **(E1-03)** y llevarle al zapador las 2 granadas con las que podrá eliminar al grupo del oficial, al igual que al soldado solitario que disfruta de su cigarrillo **(E1-04)**

MISIÓN DE ENTRENAMIENTO 2

Coge al Boina Verde, ponle de pie y corre hasta el soldado más cercano, que se encuentra en el primer árbol. Cuando el soldado que se encuentra por encima de él no le vigile **(E2-01)**, acuchíllale y llévatelo para después robarle todas sus pertenencias.

Disfrázate con el uniforme robado y acércate, cuchillo en mano, al soldado que estaba por encima del alemán que has eliminado y acaba con él sin miedo. El oficial del fondo sospechará y se te acercará, momento en el cual le dispararás con el fusil. Estate alerta, pues el soldado que se encuentra debajo de ti en una barricada podría haberte oído. En cuyo caso, también le eliminaras de un disparo. Ahora registra a los soldados y llévate cuanto puedas. Levanta a tus hombres y llévales al extremo Este **(E2-02)** y ocultándolos bajo los árboles. Repta con **Jack**, el Boina Verde, hasta debajo de las escaleras que lleva al escenario de la batalla. Cuerpo a tierra, espera a que uno de los soldados baje las escalera. Mientras observa escaleras arriba, acércate con el cuchillo, elimínalo **(E2-03)** y arrástralo hasta un lugar seguro para registrarle. A continuación, coge al conductor y arrástrale hasta debajo de la caseta de la radio. Cuando el oficial se acerque a la











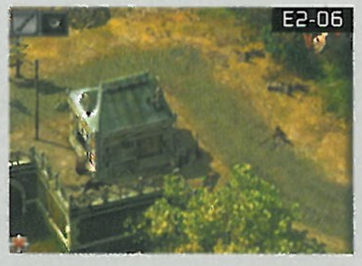








posición de uno de los dos soldados, apostados en la caseta, lánzale un cóctel *molotov* **(E2-04)**. Con suerte, lograrás eliminar a los dos. El soldado que custodia la escalera, es presa fácil. Coge al mismo conductor y dispárale con la pistola. Abusaremos un poco mas de Samuel, el conductor, utilizándole para eliminar a los 3 soldados que asedian a nuestros colegas de guerra con 3 certeros disparos del fusil **(E2-05)**. A estas alturas, cualquiera de los tres comandos dispondrán de un uniforme para disfrazarse, así que elegiremos al hombre que disponga de un subfusil para acercarnos a la casa de la radio y eliminar a los dos soldados que escudriñarán la casa, y a los tres soldados apostados al Este de la casa **(E2-06)**. Pero cui-





dado ya que hay un hombre apenas visible a un lado oculto de la casa **(E2-07)** y también con los hombres que se encuentran en el interior de la caseta **(E2-08)**. Registra sigilosamente a todos los hombres, cosa posible gracias a que las vistas de los enemigos entán entretenidas en nuestros colegas combatientes. Entre sus pertenencias encontraremos, entre otras cosas, munición de fulsil y granadas. Las granadas serán utilizadas por el zapador para reventar el interior de la casa y el fusil para que el conductor elimine al hombre semioculto. Así tendremos despejado el mapa para entrar a la caseta. Ahora, comunícate con tus superiores. Para superar la gran invasión de tus enemigos deberás hacerte con las minas antitanque y la bomba remota, que encontrarás dentro de la caseta. Coloca las dos minas anticarro en fila india, a lo largo de la carretera en su inicio, y la bomba remota en último lugar **(E2-09)**. Así destruirás el tanque. Coloca al conductor junto a los soldados aliados tras el muro, en posición de cuerpo a tierra, y con el cóctel *molotov* en mano. Y al Boina Verde, junto al comienzo de la caseta con el rifle, para dar cobertura al zapador, quien se deberá colgar al lado opuesto del Boina Verde, junto a la casa, con las granadas en mano **(E2-10)**. Cuando comience la invasión, utiliza al conductor para lanzar los cócteles, intentando alcanzar a los soldados que se encuentren cerca. Seguidamente escoge al zapador **(E2-11)** para lanzar las grana-









das con el mismo fin. El Boina Verde deberá estar apostado con el rifle para evitar tener que manejarle manualmente.

MISIÓN 1:

Ésta es nuestra primera misión, así que hagámoslo bien.

Salta de la barca y ve a las escaleras **(M1-01)**. Sube las escaleras y sal del agua. Arrástrate pegado al edificio que tienes a la izquierda hasta que llegues a su puerta **(M1-02)**. Entra sin miedo, pues el guardián está en un pasillo contiguo y no te ve. Habla con tu nuevo aliado y consigue la información necesaria. Sal por donde entraste y repta hasta colocarte en la esquina del edificio **(M1-03)**, detrás de los dos marineros alemanes charlatanes.









Por la puerta que se halla en la misma posición podrán acceder sin encontrar resistencia. En su interior te espera **Natasha**. Para llegar hasta ella, utiliza el paquete de cigarrillos que tienes para distraer al soldado y así pasar corriendo al departamento donde deberás darte de mamporrazos con un civil alemán **(M1-04)**. Noquéale y entra a la habitación de **Natasha** sin olvidarte de cerrar la puerta. Tras una útil conversación y miles de intentos para descubrir la opción que deje «ligera de ropa» a nuestra nueva amiga (no sigáis porque no existe tal opción), abandonaremos su habitación, no sin antes haber cogido de su armario todo lo útil que nos parezca. Con la ayuda de **Natasha** y su inseparable pintalabios, alejaremos la vista del aleman de la ruta de nuestro conductor, para que éste pueda noquear al soldado alemán, coja los narcóticos e investigue la sala **(M1-05)**. Antes de que se despierte el soldado atontado, dirígete a la puerta por donde entraste y sal reptando. Ahora es el turno de **Natasha**, quien con su uniforme y encanto no tendrá problemas para salir. Una vez fuera, lleva al conductor hasta las cajas situadas en la posición **(M1-06)** y desde allí a la posición **(M1-07)** reptando pegado a la parte oculta del edificio A-1. Y del mismo modo lleva a **Natasha** frente a **Paul**. No intentes pasar desapercibido frente al oficial alemán y los dos soldados, pues el encanto de **Natasha** no cuela. Ahora es hora de poner a trabajar a **Natasha**. Ponla en pie y distrae a







los soldados que custodian la valla electrificada para que **Paul** le golpee por detrás **(M1-08)**. Después, ambos personajes se refugiarán en la oscuridad de la posición **(M1-09)**.

Para que **Paul** pueda llegar a un lado de la cantina sin problemas **(M1-10)**, escoge de nuevo a **Natasha** para distraer con su belleza al guardia con linterna que custodia la caseta del General.

Ahora **Natasha** deberá introducirse en la cantina con el narcótico para mezclarlo en la botella de vino que se encuentra en el interior de una caja **(M1-11)**. De tal modo que **Paul** podrá introducirse en el «Castillo de los bellos durmientes» y buscar la llave que permita el acceso a la caseta del General. Una vez que se haya conseguido la llave, dirige a **Paul** a la















caseta del General. Una vez dentro, agazápate en el extremo derecho del pasillo, donde no serás visible **(M1-12)**. **Natasha** entrará en el barracón, sin miedo a ser descubierta, para realizar la llamada que hará salir al General de su despacho. Cuando éste salga, **Paul** entrará, golpeará a su ayudante y robará el preciado botín: la máquina descifradora.

Natasha debe realizar la importante tarea de llamar por radio. Así pues, tranquilamente pasa a la sala de radio y realiza la llamada **(M1-13)**.

Por último, **Natasha** deberá entrar en el edificio 6 para distraer al soldado que custodia el pasillo principal. De este modo, permitirá que nuestro ratero entre a la habitación.

MISIÓN 2:

Coge a **James**, el escuálido lanchero, ponle el traje de buceo y sumérgete en el agua para eliminar las minas submarinas. Seguidamente nada hasta alcanzar la pequeña costa situada en el extremo Este y con su certero lanzamiento de cuchillo, elimina al soldado que vigila en el espigón situado a la izquierda **(M2-01)**. Coge



su fusil, pues te será de gran utilidad. Ahora vuelve al agua y nada hasta el otro extremo del mar con cuidado de hacerlo fuera de la línea que marcan las minas submarinas, ya que en la posición **(M2-02)** hay un francotirador alemán al acecho. Llegarás a otra playa con un faro **(M2-03)**. **James**, como todo buen comando, dispone de una cuerda con un gancho con la que trepará por un lado del faro. Después, elimina al soldado nazi y a su compañero del faro que bajará para echarle una mano **(M2-04)**. Tras eliminar a ambos, sube corriendo al faro y agácha-





te, ya que vendrán más alemanes en tu búsqueda **(M2-05)**. Una vez se hayan ido, entra al faro y, con pistola en mano, elimina a los nazis que se encuentren en su interior. Podrás encontrar un subfusil y un traje de marinero. Ahora dirige al lanchero a la primera playa, seguido del resto del comando. A continuación, le toca actuar al zapador. Corta los alambres y desactiva las minas tras los mismos **(M2-06)**. Es una jornada dura para el lanchero que una vez más entrará en acción. Con el lanzamiento de su cuchillo, elimina al oficial que se encuentra en la posición **(M2-07)**. Su cadáver será avistado por un alemán al que deberás golpear y acuchillar después. Ocúltalos y regístralos a fondo. Una vez obtenido el uniforme del oficial, el espía deberá disfrazarse con él y dirigirse a la sala de radio situado en la posición **(M2-08)**. Desde allí llama a **Jack**. Procura ser sigiloso y rápido a la vez.

El Boina Verde debe aterrizar en el lugar donde se encuentran el resto de sus compañeros **(M2-09)**.

Es hora de despertar a nuestro querido y cauto amigo el ratero, pues haciendo uso de su fiel amigo **Whisky (M2-10)** deberá entregar el salvoconducto al espía, quien tendrá que hacerse con el camión que se



halla cerca de sus compañeros y aparcarlo cerca de ellos para transportarlos al otro extremo del mapa **(M2-11)**.

Al llegar a la puerta vallada un oficial alemán hablará con nuestro camaleónico amigo **Rene**, el espía, y os dejara pasar gracias al salvoconducto **(M2-12)**.

Es la hora de la reunión familiar. Coge al ratero y súbelo al camión.

Deberás maniobrar hasta aparcar el camión en la zona **(M2-13)**, por cuyas escalerillas **Jack** deberá ascender hasta el tejado del gran silo de submarinos. Una vez arriba elimina lo más sigilosamente posible a los guardias alemanes. El sigilo no siempre es posible, en cuyo caso guarda la calma y elimina uno a uno a tus enemigos, quienes sólo podrán acceder a ti a través de la escalerilla. Mucho ojo con los francotiradores del tejado, no dejes ni a uno. ¡Ah!, y no se te olvide coger las llaves de la prisión tras eliminar al carcelero. Cuando **Jack**, el Boina Verde, haya acabado su trabajo, condúcele a su nuevo destino: el interior del silo de submarinos. Para ello, sitúa la camioneta en frente de la puerta del acceso al silo. Ocultos por el camión,



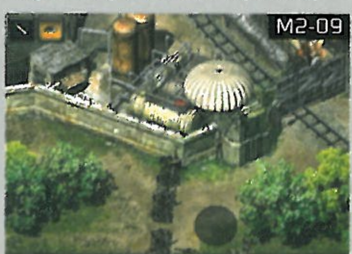






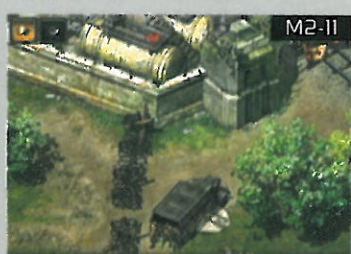


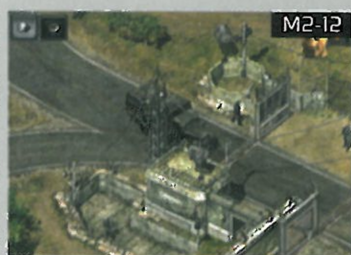
Jack y el lanchero **James** deben entrar al silo. Una vez dentro, burlar a la vigilancia de los soldados alemanes. Y si te descubren, tranquilo, serás capaz de resistir y eliminarlos.
Ha llegado la hora de la verdad. Hay que liberar a los tripulantes aliados situados en esta celda **(M2-14)**. Utiliza al lanchero para que cubra la espalda de **Jack** mientras éste los libera e intercambia información.
De momento déjales descansar en su celda, eso sí, ya libres, para que el comando pueda preparar la huida.
Jack y **James**, deberán dirigirse al edificio **(M2-15)**, donde encontrarán al capitán del submarino. Pero el camino no está despejado del todo, por lo que deberán hacer frente a unos nazis con muy mala leche. Una vez dentro del edificio 0, sube al piso de arriba donde encontrarás al capitán en una sala de control. Charla con él y coge los códigos de la máquina Enigma. Después, acciona la palanca y





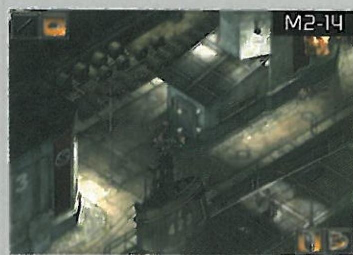
dará paso libre al submarino abriendo la puerta del hangar 3.
Tras convencer al capitán de que debe ocultarse por un rato, comienza la hora de la bestia. Suéltate y libera tu imaginación para limpiar de nazis el interior del lugar. No debe quedar ningún enemigo en pie. Revisa cada despacho, registra cada cajón y consigue tus merecidos botines.
Una vez limpio el silo, escoge al Boina Verde para que limpie el interior del submarino de «ratas», y podrás rescatar y conducir al submarino a todos los rehenes liberados **(M2-16)**. Sube de nuevo a todo el comando a la camioneta y dirígete a los depósitos de combustible 0.
De nuevo **Jack** debe prestar sus mortales servicios, eliminando a todos los soldados que se encuentren en la plataforma de combustible. Seguidamente, dirígele al edificio **(M2-17)** para que consiga a nuestro zapador las cargas explosivas necesarias para volar los tanques de combustible.



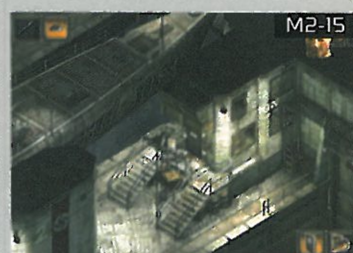


Para cuando **Thomas**, nuestro zapador, haya colocado las cargas, **Jack** deberá hallarse en el camión y **Thomas** deberá hacer lo propio para llegar a tiempo a la camioneta, antes de acabar chamuscado.
Y siguen los fuegos artificiales.
Encamina ahora la camioneta a la zona **(M2-18)**, suelta a la bestia de **Jack** para dejarle el camino libre al zapador y agilízale el trabajo entregándole las cargas explosivas. Éstas se encuentran en el interior de la muralla. **Jack** limpiará los pasillos para que **Paul** abra la caja que se encuentra en la torre de vigilancia y coja los explosivos temporizados. Si quieres una ayudita extra, busca entre las cajas interiores de la muralla y te hará con una *bazooka*.
Ambos comandos regresarán al camión y dará el relevo a **Thomas**, quien colocará las cargas en los antiaéreos, después de Jack haya despejado la zona.
Dale caña al zapador si no quieres que vuele junto a los antiaéreos.



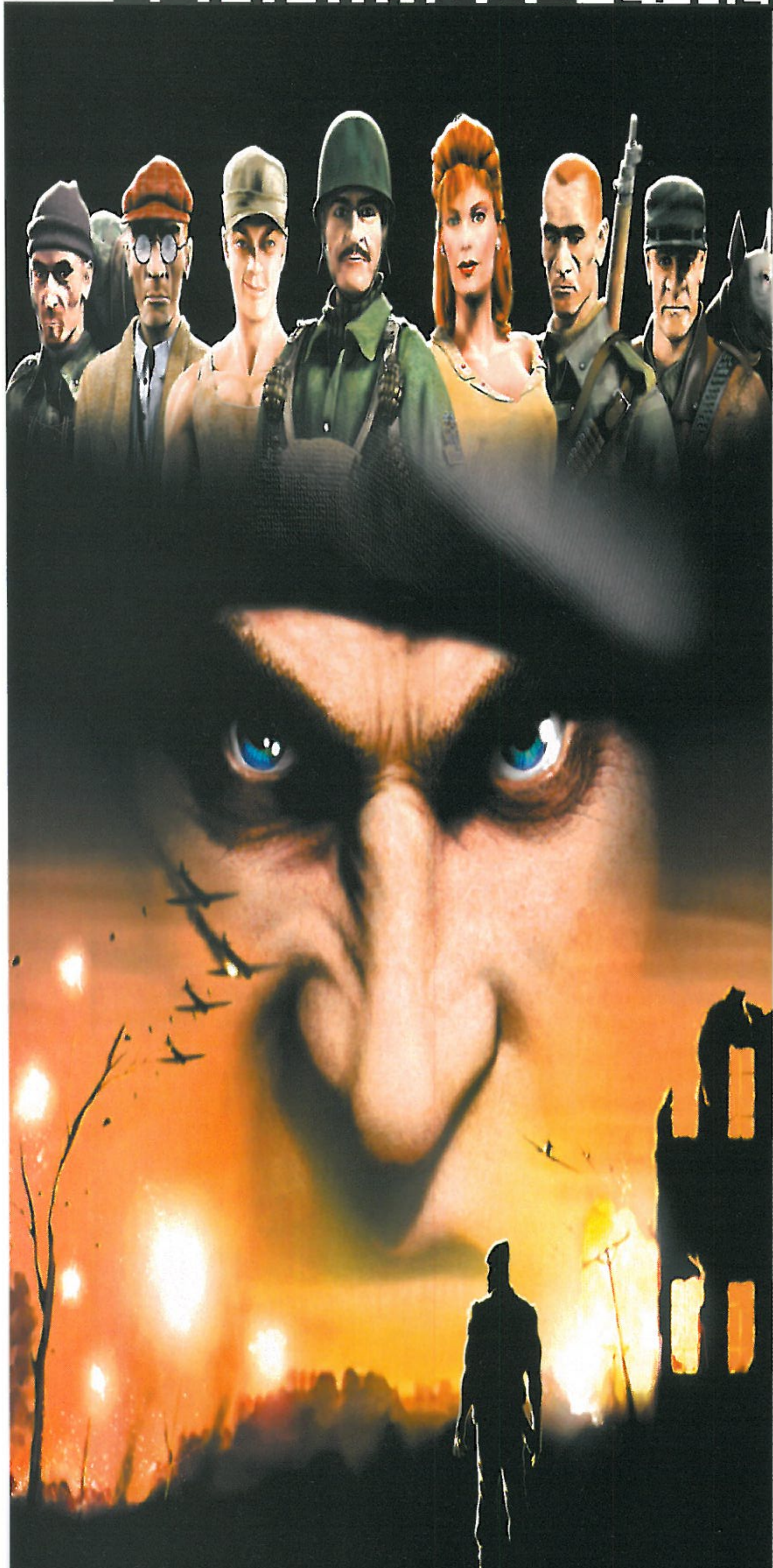


Para cuando se produzca la explosión, el comando debería estar en camino al muelle en la camioneta. Dales rienda suelta al Boina Verde y al zapador para que con sus armas ligeras y pesadas despejen toda la zona de los malditos nazis.
Si tus hombres están heridos, en la caseta del muelle encontrarás botiquines acompañados de soldados alemanes.
Thomas deberá hacerse con la plataforma del último antiaéreo y hacerlo volar por los aires.
El último «petardo» será empleado para volar el almacén de reparación de torpedos situado en el interior del edificio









<Para completar las misiones, deberás aprender a utilizar cada uno de los personajes en el momento adecuado>







(M2-19). Así pues, después de volar el almacén, abandona el lugar y dirige al camion al silo de submarinos y embarca a tus hombres al submarino.

MISIÓN 3

Parece que en vuestra última misión habéis «enojado» bastante a los alemanes, pues han mandado a un destructor para cazaros. Nuestro amigo el lanchero es el único que no ha sido apresado. Por tanto, será con él con quien comiences la tercera misión.

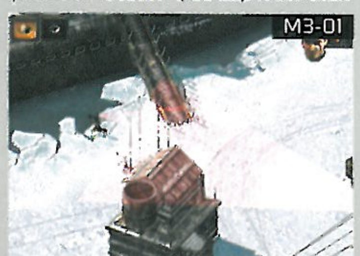
Elimina al guardia con su cuchillo y recoge el *anorak* de la caja. Si eres rápido, serás capaz de eliminar a los dos soldados con el cuchillo sin que les de tiempo a darse la vuelta. Busca y recoge todo lo que encuentres en los armarios.

Es hora de salir del submarino. No salgas a lo loco, pues hay tres guardias alemanes. Pero no te preocupes ya que, cuando te den la espalda para darse un paseo hasta el otro extremo de la borda del submarino, podrás salir, ponerte el traje de buceo y lanzarte al mar sin problemas, tras sacudir al soldado que custodia el puente de descenso **(M3-01).** Nada hasta el otro extremo del submarino. Con tanto frío no es de extrañar que los elefantes con los que te encontrarás tengan muy mala leche, así que dales una lección con el arpón. Cuando emerjas el bloque de hielo, elimina al soldado apostado allí, tíralo al mar y ponte el *anorak* de esquimal **(M3-02)**.

A continuación, haz una visita al zapador, que está encerrado en la tienda situada al lado del extremo del submarino en el que te hallas **(M3-03)**. Para ello, repta y elimina al guardia que vigila la tienda y se encuentra en la esquina del caserón. Cuando hables con **Thomas** conocerás tu proximo objetivo: liberar a **Jack**. Tras aconsejar al zapador que se oculte en la tienda, ve a la caseta en la que está recluido **Jack (M3-04)**. En dicha trayectoria se cruzarán multitud de soldados alemanes. No deben descubrir al lanchero, pues en caso contrario lo pasarás mal. Acércate a todo objeto que encuentres para buscar su sombra, ya que de este modo no serás descubierto. Para poder acceder a la caseta, debes eliminar a los dos alemanes que conversan detrás de la casa. Es tarea fácil, ya que los disparos del fusil no serán oídos por los demás soldados. El oficial posee las llaves de la caseta donde se encuentra **Jack**, así pues regístrale a fondo antes de entrar. Aprovechando que está de espaldas, entra y elimínalo con el cuchillo. Repite la operación con los otros dos solados que quedan, tras lo cual podrás liberar a Jack











en el piso superior. Ten en cuenta que los *anoraks* y los uniformes alemanes te serán de ayuda en esta misión, por lo que carga con todos los que puedas.
Si te gusta la accion y estás aburrido de tanta sutileza, ahora viene el momento que esperabas. Necesitas despejar lo más posible el exterior para que el zapador pueda reunirse con **Jack** y **James**, y así dirigirse hacia el globo aerostático **(M3-05)**. Para ello, planea una emboscada de cuello de botella. Lo cual consiste en hacer pasar a los enemigos por un paso estrecho en cuyo extremo te situarás para poder eliminarlos cómodamente. Es una táctica útil en situaciones de inferioridad numérica.
Coge al lanchero y colócalo mirando a la puerta de la caseta en posición de apostado. Ahora, coge al Boina Verde y úsalo como cebo para atraer a los soldados alemanes del exterior, al interior de la caseta. Recuerda que **James** debe portar un arma con cadencia como un subfusil. Registra el montón de cadáveres que se ha formado y aprovisiónate.
Después, saca de la caseta a los comandos y despeja el último techo del exterior hasta el globo.
¡Es hora de volar! Monta a **James**, **Jack** y a **Thomas** en el globo,y asciende a máxima altura para que no les detecten. Pasarás a la posición **(M3-06)** cuando el guardia se de la vuelta.
Nada más descender, el Boina Verde y el lanchero deben bajar y eliminar a los soldados alemanes. Entonces, mientras **Jack** se abre paso hasta las cajas situadas encima del montículo de nieve, **James** debe subirse al globo y elevarlo para no ser detectado.
Desciende a **James**, recoge los explosivos de la caja y a volar de nuevo.
El próximo destino es el interior del destructor. Para ello, accede al puente del mando, la mejor entrada. **James** puede tomar la iniciativa y llegar a la base del puente de mandos, desde donde podrá entrar a la terraza de la torre de mando por una escalera. Ahora, engancha el garfio con cuerda a la azotea de la torre, por donde accederán **Jack** y **Thomas**. Para descender con seguridad, elimina las amenazas utilizando la emboscada de cuello de botella. Pon apostados a **James**





y a **Thomas** en dirección a la escotilla, mientras que **Jack** será utilizado de cebo para atraer al exterior a los alemanes que se hallan en el puente de mando. Hay tres objetos de vital importancia que debes recoger: la máquina Enigma, los rodillos y el mensaje en clave.
Ahora es el momento de que **Jack** trabaje duramente, pues debe limpiar el barco de todo soldado y mecánicos nazis antes de que **Thomas** haga su tarea de volar los motores y cañones del destructor.
Ayudado por el lanchero, **Jack** debe rescatar al capitán del submarino situado en el penúltimo piso.
Si te apasiona la acción, te aconsejamos que el Boina Verde elimine a la mayor parte de los soldados que puedas para reducir los enemigos en caso de alarmas.
Ahora dirígete a la última sala a proa del último piso del barco para rescatar a los prisioneros. Deberás eliminar a los nazis que se crucen en tu camino y conseguir la llave de la bodega donde se encuentran tus colegas de batalla.
Reúne a **Thomas** con el resto en la bodega y prepárate para los fuegos artificiales. **Thomas**, acompañado del Boina Verde, irá colocando los explosivos. Así pues, en la sala de motores, al otro extremo de la bodega, coloca una bomba remota y sube por cualquiera de las dos escaleras que te conducirán a los motores de dirección de los cañones de popa y proa, donde debes colocar dos explosivos y destruirlos.
Bueno, toca retirada y **Jack** y **Rene** lo



harán en avión **(M3-07)**, mientras que el resto lo hará en submarino.
A continuación, **Jack** y **Thomas** deberán dirigirse hacia la proa. Para ello, **Jack** tomará la iniciativa eliminando los soldados de la cubierta con sigilo mientras que Thomas, cuerpo a tierra y apuntando con una metralleta al acceso desde la cadena del ancla, le protegerá. Asimismo, **Jack** bajara la cadena y hará de cebo para atraer a los soldados a la cubierta.
Con la ayuda de **Thomas** y sus granadas, y el rifle de **Jack**, es fácil limpiar los alrededores del avión.
Una vez despejado el camino hacia el avión, toca desocupar la zona comprendida entre el submarino y el destructor **(M3-08)**, para lo cual contaremos con **Jack** y el lanchero, y su lanzamiento de cuchillo. Puedes emplear con éxito la emboscada de cuello de botella en las cabañas y tiendas. **Jack** se encargará de entrar sigilosamente a las cabañas **(M3-09)** para llamar por radio tras matar a los dos soldados que guardan la cabaña.
A continuación, viste adecuadamente a toda la tripulación y comandos y trasládalos del destructor a la cabaña de radio. Cuidado con los soldados alemanes.
Una vez más, **Jack** deberá hacer uso de su puntería eliminando a los nazis que obstruyan el camino desde la cabaña





hasta las escalerillas del submarino **(M3-10)**. Envía al Boina Verde al interior del submarino para dejarlo libre de enemigos. Es una operación divertida, llena de accion y, a estas alturas, pan comido.
Un vistazo final y en marcha, ¡zarpamos!
Coge a **Jack** y al espía. **Jack** debe entregar la máquina descifradora, el mensaje cifrado y los cilindros, por lo que ambos se subirán al avion.
Cuando el resto del equipo y tripulación estén dentro del submarino, la misión habrá sido un éxito.







MISIÓN 4

Del ártico, a la exuberancia y exotismo de oriente. En este escenario entra en juego uno de los más útiles y divertidos personajes de manejar: **Francis**, el francotirador, quien deberá eliminar al general japonés. Comienza con **Jack** y encargarle una operación de limpieza de la orilla que te conducirá al puente **(M4-01)**. Cruza a →









la otra orilla a través de este puente **(M4-02)** y recuerda ocultar los cadáveres para evitar problemas posteriores. Desde la posición del inicio del puente, con toda la munición recolectada, te será posible hacer frente y vencer a los soldados japoneses. Y no olvides ocultar todos los cuerpos orientales arrojándolos al río.
Es hora de que el nuevo personaje, **Francis**, entre en juego. Facilítale el trabajo al Boina Verde, eliminando el guarda de la entrada al templo **(M4-03)**. Comprobarás que el uso del francotirador es muy gratificante y excitante. A **Jack** no le ha venido mal esta ayudita, pero aún hay mucho trabajo que debe realizar. De momento, limpiar los sectores que rodean al templo budista, en cuyo interior se encuentra el líder espiritual **(M4-04)**. Una vez que te asegures de que la zona del palacete está libre de cualquier mirada enemiga, haz entrar al templo a todo el equipo y charla con el líder espiritual. Conduce a **Jack** hasta las escaleras y salta al nivel inferior, a uno de cuyos lados hay una escalinata **(M4-05)** por donde acceder al techo **(M4-06)**. Debes entrar, pero antes asegúrate de que es accesible. En el interior hay un japonés que con un rápido movimiento de cuchillo de **Jack** pasará a mejor vida. Al contrario de lo que parece, eliminar a los dos soldados de la habitación siguiente es tarea de niños si utilizamos adecuadamente la *radio-señuelo* y el cuchillo del Boina Verde. Cuando desciendas al sótano, descubriremos una red subterránea que cobija a los *Ghurkas* (nativos) que resisten a la invasión japonesa. Éstos necesitan armas para hacer frente a los japoneses y éso es lo que **Jack** les proporcionará, conduciéndolos al exterior y llevándoles hasta el punto **(M4-07)**. Pero para ello, **Jack** tendrá que hacer un trabajo de limpieza. Nada complicado. Aconsejamos que **Jack** haga una visita a la zona **(M4-08)** y sus alrededores para obtener materiales útiles y armas.
Acceder al edificio es cosa sencilla para **Jack**, que dará caza al primer soldado por la espalda mientras éste trabaja de cara a la pared. Aprovechando que el trabajador del piso inferior se dirije a la sala de la derecha, **Jack** tendrá que descender y ocultarse en el arco de la entrada y, desde allí, eliminarlo. Ahora asciende, elimina al japonés que trabaja junto al **Gordo** y charla con él mientras los *Ghurkas* suben. Parece que **Jack** ha convencido al **Gordo** pues, cuando desciendas por donde has subido, las cajas que antes eran imposibles de abrir, ahora te esperarán con los brazos abiertos. Coge todas las armas y municiones, y repártelos entre los *Ghurkas*. Repta hasta alcanzar la posición **(M4-09)** donde la vigilancia brilla por su ausencia y, desde allí, **Jack** deberá limpiar toda la plaza que tiene enfrente y los edificios que la forman. Ojo con los francotiradores.
Aconsejamos empezar por el edificio de la posición **(M4-10)**. **Jack** no tendrá problemas para acabar con los soldados de su interior con la *radio-señuelo* y su cuchillo. Sin embargo, en la siguiente estancia, la colaboración es la clave para que el conductor reduzca el mayor número de enemigos posibles con un cóctel *molotov*, lanzándolo a través de la puerta mientras que el francotirador cubra la puerta de salida de la sala. Entretanto, el Boina Verde debe cubrir la escalerilla por donde descenderán más soldados y el conductor, cubrir la entrada a la sala, tras arrojar el coctel. Recuerda registrar los lugares por donde pasas, pues puede ser de utilidad en momentos posteriores. Es el turno de la estatua de **Buda**. De nuevo, el cuchillo de **Jack** será el protagonista con el primer guardia, y para los siguientes, una ración de plomo. Los refuerzos enemigos deben descender por una larga escalerilla, así que no habrá dificultades para eliminarlos fácilmente. Mientras el Boina Verde se asegura de que no quede nadie en los pisos superiores, **Francis** puede matar el tiempo eliminando al soldado que se encuentra en el edificio **(M4-11)**. La mejor manera de acceder al edificio, es por detrás de la estatua de **Buda**, donde deberás eliminar un soldado y entrar por la puerta, junto a la barandilla **(M4-12)**. El interior de la torre donde te hallas es como un parque de recreo para **Jack**. Demasiado fácil. Para introducirnos en el edificio, necesitarás de nuevo la cooperación de **Francis** y el conductor, quienes apostados en la escalera cubrirán a **Jack** en su labor de limpieza. Es necesario que **Samuel**, nuestro conductor, registre los armarios en busca de botes de humo y cócteles *molotov*, que más tarde serán indispensables para la última parte de la misión. El segundo piso está desierto. Pasaremos del tercer piso y subiremos directamente al cuarto piso, ya que la limpieza del tercero se hará desde arriba, el cuarto piso. Una vez en el cuarto piso, **Samuel** debe prepararse para lanzar sus cócteles *molotov* por la escalerilla, mientras que **Francis** apunta apostado hacia la escalerilla. El plan es que **Jack** coloque en el tercer piso, bajo las escalerillas, la *radio-señuelo* y la active mientras sube de nuevo al cuarto piso deprisa. Cuando los enemigos se congreguen alrededor de la radio, lanza los cócteles y mira cómo se chamuscan. Ahora **Jack** y **Francis** deberán bajar al segundo piso, donde **Jack** saldrá por la puerta que da al balcón para eliminar a los dos soldados que allí se encuentran. Por su parte **Francis** debe asomarse por la ventana que da al patio y eliminar de dos certeros tiros a los dos soldados que vigilan el arco anexo al edificio de la radio **(M4-13)**. Ahora reúne al ladrón y al líder religioso con los *Ghurkas* y dirígelos a todos a la puerta del edificio de la radio **(M4-14)**, pero sin entrar. **Jack** debe bajar al primer piso y eliminar a un guardia. Tras lo cual, junto a sus tres compañeros, reptará para encontrarse con el grupo frente a la entrada del edificio de la radio. Una vez juntos, el Boina Verde limpiará la planta baja y **Samuel** hará lo propio en la planta 1ª con un cóctel *molotov*, lanzándolo por el hueco de la escalerilla. Después, sube a todos al primer piso, donde uno de los *Ghurkas* realizará la llamada de radio. Baja a todos y ponles apostados en dirección a la puerta y cuerpo a tierra, excepto al líder religio-













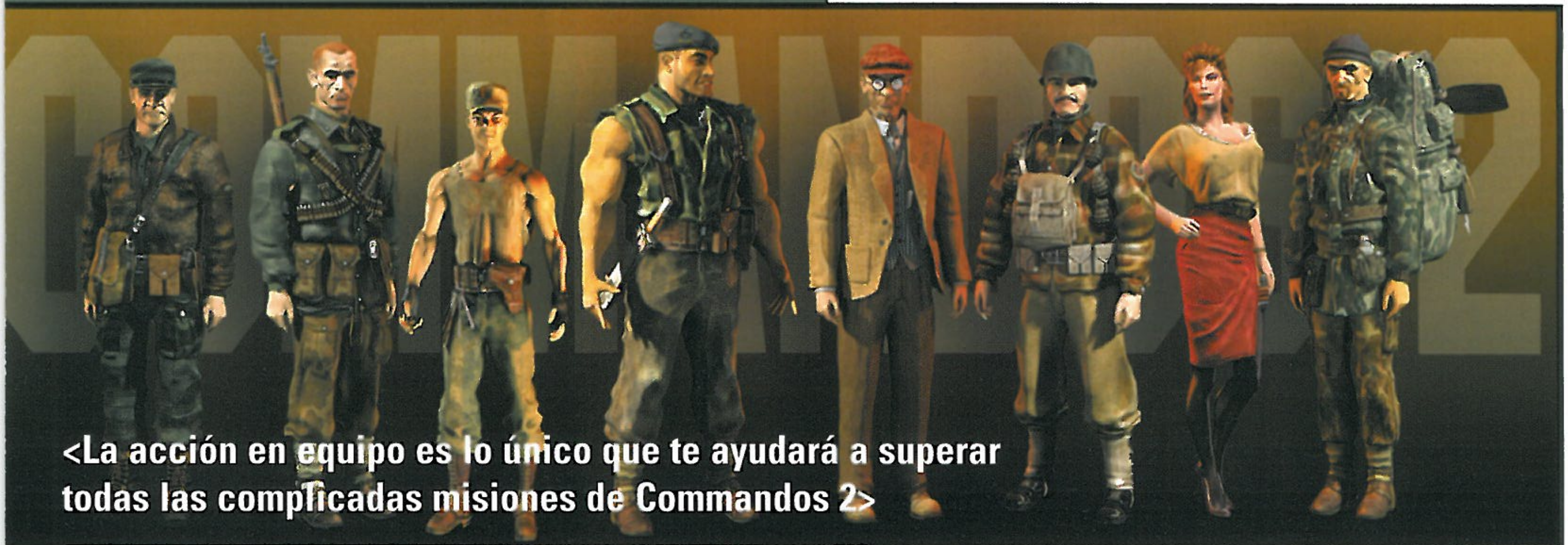













M5-02

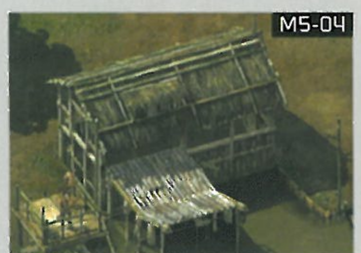
so y al ladrón, quienes deben refugiarse y protegerse tras los biombos. La llamada de radio provocará un gran revuelo en el exterior. Se nos ofrece la oportunidad de eliminar a un buen número de enemigos sin esfuerzo. Con todos los refuerzos con los que contamos, practicaremos una emboscada de cuello de botella. Utiliza a **Jack** de cebo. Esta maniobra puede repetirse hasta reducir el número de enemigos. Ahora es el turno del francotirador, quien debe eliminar al tirano oficial japonés que se halla enfrente de la entrada a la estatua de **Buda** **(M4-15)**. La forma de conseguir la posición idónea para **Francis** no es única, pero nosotros te daremos la mejor. Dirige a **Francis** al edificio, sube al primer piso y asómate a la ventana que te permita el ángulo de tiro ideal. Una vez posicionado, elimina primeramente a todos los guardianes del tirano, pues en caso contrario no le alcanzarás. La fiesta se acaba. Reúne a **Francis** de nuevo con el grupo, que le brindará apoyo si algún soldado japonés osa seguirle. En el extremo Noreste está


M5-03

la barcaza que asegurará la huida del comando **(M4-16)**. Para llegar, tanto **Jack** como **Samuel** deberán enfrentarse duramente a los soldados que les corten el paso, con los botiquines a mano. **Samuel** será el encargado de bajar el telón con sus botes de humo, dando cobertura visual para poder llegar con todo el grupo a la barcaza, a la cual embarcarás al comando y al líder espiritual, protegidos por los *Ghurkas*. Y así finaliza esta gran misión.

MISIÓN 5

Como primer objetivo, debemos cruzar a la otra orilla, para lo cual despeja toda la zona de esta orilla **(M5-01)**, empezando por la zona más inmediata al comando **(M5-02)**. Los primeros soldados que **Jack** eliminará fácilmente son una fuente de suministros de armas y munición. **Paul** deberá subir a la torre, fuera del corral del elefante, para abrir una caja que nos proporcionará armas y cócteles *molotov* **(M5-03)**. Ahora dirige a todo el comando al interior del corral. La idea es


M5-04


M5-05

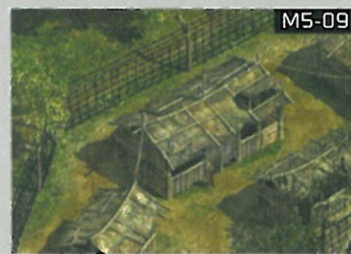

M5-06

tender una emboscada de cuello de botella para eliminar la mayor parte de los soldados que se hallan en esta orilla con el menor esfuerzo. Un consejo: utiliza al veloz ratero como cebo y los cócteles *molotov* de **Samuel** para defender a tu Comando. Si tus hombres han sufrido percances en el enfrentamiento, podrás

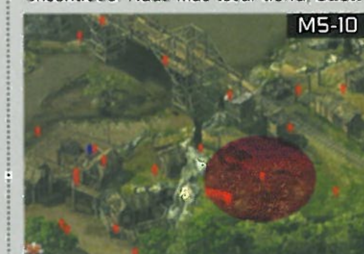

M5-07

encontrar botiquines en el edificio **(M5-04)**, **(M5-05)**, en una caja. Ahora, es momento de pasar de orilla y para ello prescindiremos del elefante. Dirige a **Jack**, al conductor y al lanchero a la ladera, desde donde el lanchero lanzará su cuchillo contra los dos soldados que custodian este lado del puente. Ahora elige a **Samuel**, quien con su fusil debe abatir a los dos soldados que guardan el puente en su mitad **(M5-06)**. Pero acuérdate de apostar a **Jack** y al lanchero en el inicio del puente para cubrir las espaldas de **Samuel**. Después de haber eliminado a los dos japoneses, **Samuel** debe colocar un cable trampa y cepo en el inicio del otro extremo del puente **(M5-07)**. Por detrás de estas trampas apostamos a


M5-08

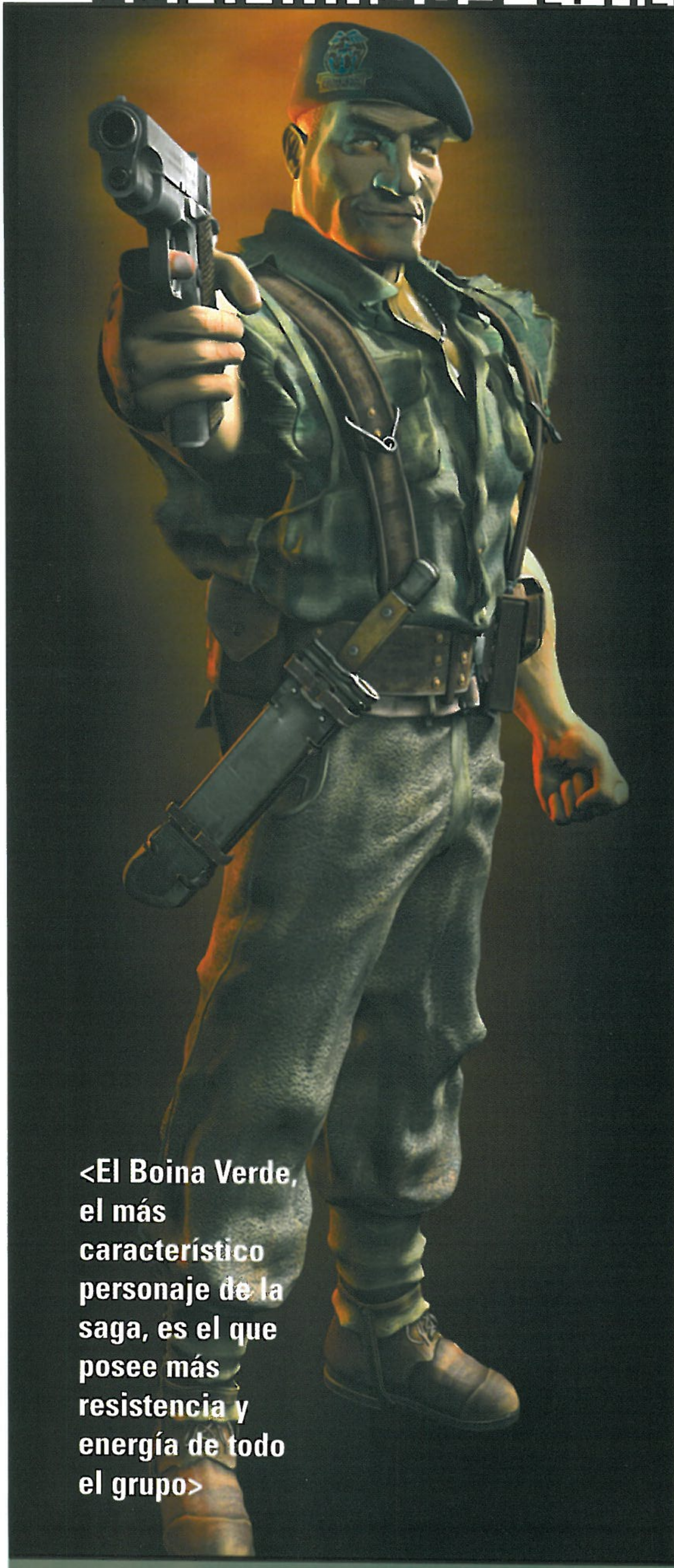

M5-09

Jack, **Samuel** y **James**, con sus armas y los cócteles *molotov*. El cebo será, de nuevo, el ratero. Despejado el puente, ya podemos cruzar. De todo el sector vallado **(M5-08)**, nos interesa la cabaña **(M5-09)**, ya que guarda la trampa bomba que más tarde **Samuel** utilizará para volar el puente junto al tren. Ahora, el Boina Verde y el lanchero formarán una pareja mortal para despejar y ocupar la planicie situada por encima de la caseta de la radio y la choza de la maqueta del puente **(M5-10)**. Ya situados, el comando debe descender por el acantilado por su parte más Oeste **(M5-11)**. **Jack** deberá bajar primero por las escaleras de cuerda que, en anteriores registros habrás encontrado. Nada más tocar tierra, **Jack** →


M5-10

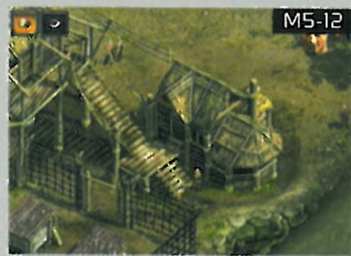
COMMANDOS 2: MEN OF COURAGE

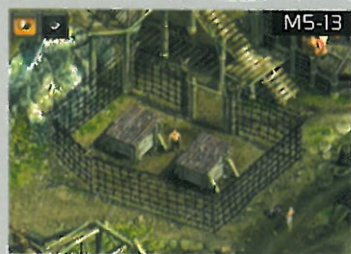




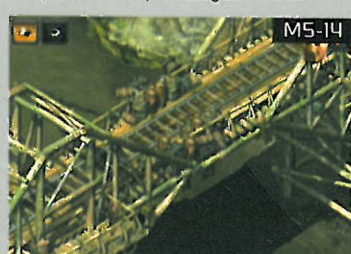
<El Boina Verde, el más característico personaje de la saga, es el que posee más resistencia y energía de todo el grupo>

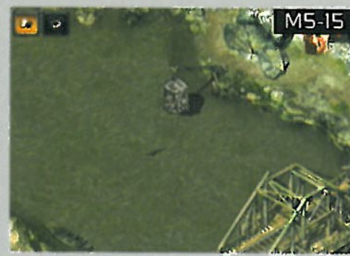


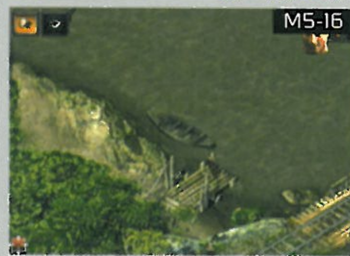




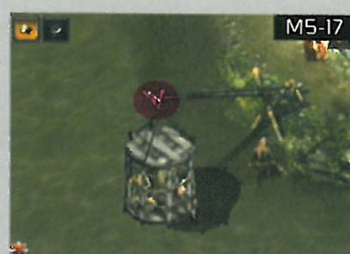
deberá dar cobertura al resto del comando, disparando cuerpo a tierra. Cuando el resto del comando haya descendido, podrán echar una mano al explotado Boina Verde formando entre todos un muro de fuego impenetrable. Una vez que en la zona vuelva la calma, el siguiente movimiento será hacia la casa **(M5-12)**, que da a la orilla. La resistencia para entrar a la casa será mínima si sabes actuar con sigilo. Una vez elimines a los soldados del piso inferior, haz lo mismo con los oficiales del piso superior. Ahora rescata al teniente **Guinness**, que se halla en una de las jaulas valladas adyacentes a la caseta de la maqueta **(M5-13)**. Libéralo y llévalo junto a la maqueta del puente para que indique al comando el mejor lugar para colocar los explosivos. Te dirá que el mejor lugar es entre los bidones, en el centro del puente **(M5-14)**. La caseta de la radio se sitúa por encima de la caseta de la maqueta. **Jack** debe eliminar los soldados que le impidan el paso y hacerse con el control de la radio. Ahora, visita a los cocodrilos. Libera a los prisioneros que cuelgan en una







jaula, encima de un río habitado por cocodrilos. Escoge a **Samuel**, el zapador, y dirígelo a la jaula **(M5-15)**. Elimina a los dos japoneses que la custodian. Ahora, elige a **James** para que se dirija al embarcadero **(M5-16)** y robe la barca tras abatir a un soldado. Su misión es colocar la barca bajo la jaula de los prisioneros y rescatarlos cuando la jaula caiga al río. Para ello, **Samuel** debe realizar un certero disparo sobre la polea que aguanta la jaula **(M5-17)**. Cuando la jaula caiga, el lanchero, con su traje de buceo, debe arponear al cocodrilo y liberar a los prisioneros **(M5-18)**.
Ahora el peso de la misión recae sobre nuestro zapador de nombre bíblico, **Samuel**. Debe colocar el explosivo entre los barriles.
A partir de este instante, todo es automático: **Jack** llama por radio y el tren cargado de altos mandos japoneses pasa por el puente, se activa la carga explosiva y todo vuela por los aires, menos el tren, que se precipita al río infestado de cocodrilos. ¡Buen trabajo! Y ahora a disfrutar del espectáculo. ■





CONCURSO FIREBLADE



FireBlade es el último shoot'em-up de la factoría **Midway**. Si quieres disfrutar con el mejor juego de helicópteros creado para **PS2** no desaproveches esta oportunidad. Participa en nuestro concurso y envía un mensaje indicando la respuesta correcta a la siguiente pregunta, antes del día 19 de septiembre, para optar a uno de los 20 packs de un juego y un helicóptero que sorteamos.

¿Qué dos helicópteros puedes pilotar en FireBlade?

A) AV-76 y UV108 **B**) Skane y Spingarda **C**) H112 y RT-34

CONCURSO »FIREBLADE«

La mecánica de participación en este concurso es muy sencilla. Sólo tienes que enviar un mensaje de texto desde tu móvil al número 5506 poniendo la palabra **PS2R01, espacio + respuesta correcta**. Por ejemplo, si crees que la respuesta correcta es la C, deberías mandar al número 5506 el siguiente mensaje: **PS2R01 C.**

GSMBOX SIN CABLES, SIN LIMITES

Coste máximo por cada mensaje 0,90 euros + IVA. Válido para todos los operadores. El premio no podrá ser canjeado por dinero. No se admitirán reclamaciones por pérdida de Correos. Se llamará por teléfono a los ganadores y sus nombres saldrán publicados en próximos números de la revista. La participación en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Fecha límite: 19 de septiembre.



La espeluznante historia que vive Miku nos conducirá por una mansión encantada y que oculta un terrible pasado. Las únicas armas de la chica para derrotar al mal son una cámara de fotos muy especial, puede capturar fantasmas, y su ingenio.

PROJECT ZERO



En primer lugar, te recomendamos que utilices esta guía sólo en caso de auténtica necesidad, sólo así la magia y el encanto de esta aventura permanecerán inalterables. Dicho esto, pasemos a dar algunos consejos sobre ***Project Zero***. Por supuesto, tratándose de un juego de aventura, la mayor virtud consiste en prestar atención a todos los detalles, en este caso sobre todo a las notas que se van encontrando a lo largo del juego, ya que aportarán importantes pistas como contraseñas numéricas para abrir puertas o claves indispensables para solucionar algún enigma. En segundo lugar, hay que tener en cuenta el «arma» que utiliza la protagonista, una simple cámara de fotos. Su potencia de ataque variará dependiendo del tipo de película utilizado, información a la que podemos acceder en el inventario revisando las propiedades de cada tipo. Pero la cámara también cuenta con una serie de características que pueden mejorarse utilizando los puntos que obtendrás al capturar fantasmas, y no sólo en los combates. Hay espíritus que aparecerán de improviso y si tienes los suficientes reflejos te reportarán valiosos puntos para aumentar la potencia de la cámara e incluso añadirle nuevas propiedades. Para esto último será necesario activarlas abonando los puntos que se especifican en el menú y después encontrar las bolas espirituales que son requeridas cada vez que se utiliza uno. También hay una serie de funciones especiales que se activarán al completar el juego, la lista de fantasmas, el modo *Battle* y el *Nightmare Mode*. Nunca malgastes fotos, intenta esperar al círculo naranja para atacar. También hay que destacar el sistema de detección de objetos. Es muy similar a *Silent Hill 2*, cuando **Miku** dirija la mirada insistentemente a algún lugar no tengas ninguna duda en inspeccionarlo a fondo, porque seguramente habrá algún objeto allí escondido. Normalmente resulta fácil localizar los *items* porque despiden un brillo inconfundible, pero en ocasiones pueden hallarse escondidos detrás de algún mueble y habrá que fiarse de **Miku**. Por último, asegúrate en todo momento de llevar encima un Espejo Piedra para resucitar.

PRÓLOGO

Durante el inicio del juego, controlas a **Mafuyu** el hermano mayor de **Miku** que ha viajado hasta la mansión en busca de un famoso novelista. Comienzas en la entrada de la mansión. Muévete hacia la esquina Suroeste de la sala para hacer una foto al fantasma de un niño. Normalmente estas apariciones vienen precedidas por un sonido parecido al de la radio de *Silent Hill* y por el indicador de la parte baja derecha de la pantalla que se ilumina cuando algún suceso paranormal va a suceder. Pulsa Círculo para activar la cámara y busca el fantasma moviendo el cursor, entonces con X o R1 puedes disparar la cámara para hacer la foto. Las fotos se almacenan en el inventario y puedes verlas para saber el número de puntos obtenidos o para buscar pistas, cuando sea necesario. Después, recoge la película de tipo 14 en la esquina Noreste y sal por la puerta cerca del punto para guardar partida. Avanza por el corredor, verás que del techo cuelgan una serie de tétricas sogas, cuando llegues al espejo gira a la derecha porque la otra puerta está cerrada. Te conducirá a una gran sala con estatuas, varios artilugios almacenados y un reloj de pie al fondo. Sube por las escaleras y arriba encontrarás un libro de notas cerca de la puerta. Después de la secuencia elimina al fantasma con la cámara y baja para llegar de nuevo al pasillo con el espejo, avanza hacia las sogas y el prólogo habrá llegado a su fin.











NOCHE 1

Después de la pequeña introducción empieza la aventura propiamente dicha. **Miku** está bajo tu control y el juego ha cobrado color. Te encuentras en la misma sala en la que empezó **Mafuyu**. Primero recoge la medicina de hierbas junto a la máscara que hay colgada en la pared derecha de la habitación. Después, sal por la puerta, pero mientras la abres prepárate porque aparecerá un espíritu errante. Cuando haya desaparecido recoge las notas que hay en el suelo. Continúa avanzando por el pasillo hasta la sala con el reloj. En la parte derecha hay una serie de objetos, cerca del busto de piedra hay medicina,y en la pequeña sala con estanterías, cuya entrada está junto al reloj, podrás encontrar película tipo 14. Después sube con **Miku** por la escalinata. La puerta de la parte de arriba está cerrada por ahora, pero si sigues avanzando hasta el final del pasillo hallarás más medicina. Ahora regresa a la zona baja de la sala. Verás un fantasma atravesando la pared. Primero inspecciona dicho lugar y cuando termine la escena toma una fotografía del mismo, tienes que cerciorarte de que el indicador de color azul de la cámara esté brillando con fuerza. A lo largo del juego encontrarás más lugares como éste que parecen estar embrujados. Localizarlos es fácil, porque el indicador adquirirá un tono azul y si te fijas bien comprobarás que la zona en cuestión parece estar en movimiento produciéndose una serie de extrañas ondulaciones. Tras este inciso, al hacer la foto te darás cuenta de que detrás de la zona por la que ha pasado el fantasma hay una puerta detrás de la tela, así que examínala de nuevo y pasa por la puerta. Te hallarás en un pasillo jalonado por lamparillas colgadas del techo. Al final de este corredor hay una medicina. Todas las puertas están cerradas menos una, así que entra por ella y busca película tipo 37 junto a la ventana. Entonces oirás un extraño grito que proviene del armario. Ábrelo y tendrá lugar una secuencia. Ahora, coge la grabadora y dirígete hacia la puerta que acaba de abrirse. Aquí, toma el objeto que brilla cerca de la ventana, nada más hacerlo entrarás en combate contra un espíritu. Termina con él y coge la cinta. Encamínate hacia la salida pero fíjate que sobre el escritorio hay una *ítem* brillando. Hazle una foto que revelará el busto de piedra que hay en la sala del reloj. Ve hacia allí e inspecciona la estatua para hallar un espejo. Con este objeto vuelve al escritorio, utiliza el espejo y en el cajón encontrarás una foto y una llave. De nuevo regresa a la sala del reloj y sube por las escaleras. En la parte de arriba puedes utilizar la llave para abrir la puerta. Estarás en una habitación con tres puertas. La de enfrente da a un balcón desde el que se ve el patio de la mansión. Pero primero pasa por la de la derecha hacia la sala con el segundo punto para guardar partida. Aquí toma la cinta de *cassette* roja del armario e inspecciona el suelo para coger película tipo 14. También hay una puerta de tamaño pequeño que se abrirá más adelante. Vuelve a la sala anterior y pasa por la otra puerta, no la del balcón. Encontrarás una puerta doble que resulta ser un armario, en su interior hay película tipo 37. Después, sigue el pasillo hasta el final y desciende por las escaleras. Un fantasma surgirá de la penumbra y no te quedará más remedio que eliminarle a base de fotos. Una vez hayas terminado con él examina el mapa en el inventario para localizar tres puertas en esta zona, una al Norte, otra al Oeste y la última en el Sur. Primero inspecciona la del Sur donde encontrarás Agua Sagrada y película tipo 14. Después, regresa al corredor para dirigirte hacia la puerta Norte. Entrarás en una sala con un altar lleno de velas. Allí, coge película tipo 37. Una de las salidas conduce al tercer punto para guardar partida y la otra está sellada con un hechizo. Toma una foto de esta







<En las notas que va encontrando Miku hay importantes pistas. Revísalas, sobre todo para encontrar claves numéricas>

PROJECT ZERO

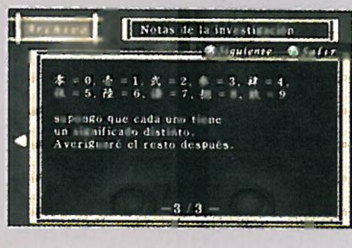












última y aparecerá una sala con unas escaleras y armarios. Ahora le toca el turno a la puerta situada al Oeste. No está abierta y al examinarla se activará una cerradura con caracteres japoneses. Cada uno corresponde a un número. En las notas que has recogido hay una que contiene la clave para abrir esta puerta, **1312** y otra en la que se especifica a que número corresponde cada símbolo. Introduce el código e inspecciona los armarios para recoger varios *items*. Tienes que hacer una foto al armario detrás de las escaleras, entonces el sello de la puerta del altar desaparecerá. Ahora dirige tus pasos hacia dicha puerta. En esta zona hay dos entradas cerradas. Toma fotos de cada una y obtendrás la imagen de una noria de agua y de unas muñecas. Luego, avanza por el patio y pasa por la única puerta abierta. Aquí puedes recoger un *cassette* azul. Acto seguido examina la noria hasta que encuentres el lugar donde tienes que hacer la foto. Cuando lo hayas hecho desaparecerá el hechizo de una de las puertas anteriores. Antes de abandonar la zona, busca la lámpara que no está encendida y toma una fotografía. Ya puedes acudir a la puerta que acabas de abrir. En esta habitación fotografía la muñeca que activa el sensor de tu cámara y abrirás la segunda puerta. Justo en ese momento aparecerá un espíritu. Lucha contra él y cuando le elimines ve hacia esa puerta. Aquí encontrarás un mechero. Con este objeto en el bolsillo acude a la zona de la noria para encender la lámpara y conseguirás una piedra labrada. Es hora de volver al lugar donde hallaste el mechero. Sólo hay una puerta por la que puedas pasar. Ésta te conducirá a un enfrentamiento contra un fantasma. Después introduce la siguiente clave en la cerradura, **3669**. Llegarás a otro punto para salvar partida. Recoge todos los *items* que encuentres a tu paso y avanza hasta que veas una escalinata que conduce a un templo. La entrada está sellada con un *puzzle* muy sencillo. Tan sólo hay que emparejar los símbolos de las piedras con los que están dibujados en las puntas de la estrella en el número de movimientos indicado. Solucionado el enigma, la puerta se abrirá. Ya dentro del templo coge la cinta sobre la estantería y entrarás en combate con un fantasma. Al derrotarle observa el altar para comprobar que falta una estatuilla. Si fotografías el hueco obtendrás una pista, el objeto se encuentra en el pilar izquierdo de la Puerta *Shinto* situada a la entrada del templo. Coloca la estatua en su lugar y haz una foto en la que podrás ver en qué posición debes poner las estatuillas. Si tienes dudas de cómo hacerlo, tan sólo has de fijarte en qué parte del cuerpo tienen sangre y situarlas como si las casillas del tablero estuvieran representando las extremidades de un cuerpo. Si tiene sangre en la mano derecha, hay que ponerla en la casilla superior derecha del tablero y así hasta completar la colocación del resto de estatuillas. Coge el trozo de espejo y después verás una secuencia, y cuando termine sólo tienes que dejar que el espíritu de la mujer te atrape para pasar a la segunda noche de la aventura.

<Cuando luches contra un fantasma espera a que se encuentre a tiro. Ahorrar fotos será fundamental para llegar hasta el final sin problemas>







<Merece la pena inspeccionar a fondo todas las salas para encontrar objetos. Lleva siempre contigo Agua Sagrada y un Espejo Piedra>

NOCHE 2

Nada más comenzar toma una foto del muro que brilla a la derecha, si te fijas bien comprobarás que el indicador está en azul y que la pared de esa zona parece estar ondulándose. En la foto verás la imagen de un pergamino. Después recolecta los tres objetos que están distribuidos por la habitación y abandona el lugar. Nada más salir verás a un niño corriendo, síguele. Se dirige hacia el pozo que se halla cerca del cuarto punto de guardar partida. Pero en tu camino hacia dicho sitio te encontrarás con una puerta sellada por un hechizo. Hazle una foto a la puerta que revelará un hueco bajo las escaleras. Se encuentra en la misma sala, detrás de ti. Inspecciona la zona hasta encontrar una parte del muro brillando, toma una foto al fantasma que se oculta allí y el sello arderá dejando de bloquear la puerta. La siguiente entrada también está cerrada, así que revisa tus notas para encontrar la contraseña, si no lo has conseguido es la siguiente, el número **2611**. Cuando pases por esta puerta tendrás que luchar con un fantasma, termina con él y recoge la piedra grabada que ha quedado en el pozo. Es hora de regresar al tercer punto de guardar partida (junto al altar de las velas). En esa sala hay una puerta cerrada con el *puzzle* de la estrella y los símbolos. Resuélvelo y accederás a un pasillo. Por desgracia hay una puerta con un sello. Hazle una foto y podrás ver una roca. Esta pista te conducirá hasta la zona de la noria. Cuando llegues allí avanza por el camino que hay entre las lámparas y llegarás a la roca. Toma la piedra grabada y regresa a la puerta para resolver el *puzzle*. Al abrir la puerta llegarás a una inmensa sala con un aspecto bastante tenebroso, incluso parece un lugar dedicado a realizar sacrificios. Desciende por la escalerilla hasta el fondo y hallarás un portón muy grande. Aquí tienes que hacer una foto de la roca que está brillando y podrás ver una extraña máscara con pinchos en los ojos. Cuando te dispongas a abandonar el lugar te enfrentarás con una mujer fantasma. Si consigues derrotarla serás recompensado con una foto mostrando tres velas rojas encendidas y una caja de cerillas. Parece claro hacia dónde tienes que dirigirte ahora, a la habitación de las velas. El lugar exacto es la pequeña mesa que se encuentra a la entrada, donde hay una serie de velas rojas y blancas. El objetivo, como muestra la foto, es encender únicamente las de color rojo, algo que puede resultar un poco complicado si no se tiene paciencia. Para conseguirlo enciende primero la vela roja del extremo izquierdo, después la del extremo derecho, la blanca junto a esta última y finalmente otra vez la vela roja de la derecha.

Una vez resuelto el *puzzle* obtendrás un pergamino. Tienes que llevarlo a la habitación de las muñecas y colocarlo en el hueco que hay en la pared. Cumplida la misión encamina tus pasos hacia la sala del reloj. Aquí tendrá lugar un nuevo combate. Al terminar, tendrás un trozo de espejo mágico. Después haz una foto al reloj y sube por las escaleras. La puerta estará brillando porque se encuentra cerrada con un sello, así que haz una fotografía que te mostrará el techo del pasillo de las sogas. Allí se oculta un espíritu al que debes hacer un retrato para eliminar















<No te olvides de utilizar los puntos obtenidos al capturar fantasmas para mejorar las características de la cámara>

el sello. Cuando por fin entres por esta última, ve a la habitación pequeña de la izquierda. Sobre una pequeña cómoda hay una caja fuerte pequeña, pero está cerrada. Por supuesto, es uno de los objetos encantados de la mansión, así que para encontrar la forma de abrirla no te quedará más remedio que hacerle una fotografía. Entonces pasa por la puerta que hay junto a esta habitación y avanza por el pasillo, gira a la izquierda y toma una foto de la puerta sellada. Con esa foto baja por las escaleras y continúa hacia la izquierda donde hallarás el lugar que andabas buscando. Fotografíalo y el sello desaparecerá. Ya puedes pasar por esa puerta, momento en el que tendrá lugar una secuencia, después tan sólo tienes que coger la llave y regresar para abrir la caja fuerte de la habitación pequeña. Finalmente, acude al balcón para contemplar una nueva y terrible escena tras la cual has de ir al jardín hasta el árbol donde encontrarás un objeto. Un espíritu rebelde intentará impedir coger el *item*, lucha contra él y recibirás una foto de unas muñecas. Después recoge el objeto del suelo, una serie de fotos de un álbum familiar, y ve sin demora a la habitación de las muñecas. En la mesa grande toma una foto del grupo central de muñecas y notarás que falta una. Se encuentra en la mesa detrás tuya, examínala. Tienes que elegir la correcta, que es la que se halla mirando de frente. Después, colócala en su sitio para obtener una máscara a cambio. Es necesario colocarla en la sala donde comienza el juego, justo en el lugar de la pared marcado por un símbolo japonés donde había una máscara antes. Entra por el muro y recoge la máscara. Ahora examina el mapa de esta zona y toma la máscara de la puerta más al Norte y fotografía la otra máscara que está cerca. Después, sigue por la puerta del Este y no olvides coger esta máscara. En el pilar del centro de la habitación examina la máscara. Tras una secuencia, cógela y pasa por la otra puerta de la sala. Estarás en el quinto punto para salvar partida. Aquí inspecciona la roca para hallar una piedra grabada. En la puerta cercana soluciona el *puzzle* de la estrella y los símbolos. Ya dentro, recoge la Máscara Reflejo y regresa al pilar, en él tienes que colocar las cuatro máscaras. Regresa al pasillo principal y la puerta con la otra máscara se habrá abierto. En el interior de la sala abre el armario y conseguirás la máscara con pinchos en los ojos. Vuelve al corredor y sal por la puerta Norte utilizando la Máscara Reflejo. Vuelve a la sala de los sacrificios y utiliza la máscara con pinchos. Se abrirá la puerta grande y al entrar deja que el fantasma te atrape para que termine el capítulo.





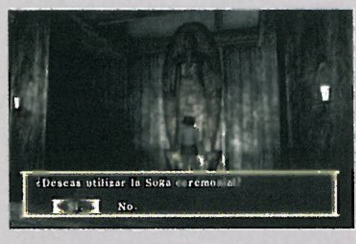
NOCHE 3

Cuando por fin **Miku** se despierte vuelve a pasar por la puerta grande y avanza hasta que tenga lugar una secuencia. Después regresa hasta el tercer punto para guardar partida donde podrás comprobar que la puerta hacia la sala de las velas ha sido sellada. Tómale una foto y verás una zona que está justo detrás tuya. No te queda más remedio que fotografiar dicho lugar para retirar el sello de la puerta. Ahora ya no tienes ningún obstáculo que te impida continuar el camino hasta la habitación donde encontraste la máscara falsa. De todas formas, he aquí un atajo para ahorrar algo de tiempo: sal al patio (mira el mapa), toma la puerta del Este y después la que está junto a las escaleras. Estarás en la habitación, inspecciona el altar subiendo las escaleras para obtener la Soga Ceremonial. Colócalo en la primera estatua a la izquierda, después en la primera de la derecha, la segunda por la izquierda y finalmente en la segunda por la derecha. Entonces se activará un mecanismo para abrir el altar. Dentro hallarás otra piedra grabada con un símbolo. Ahora ve al patio

y dirígete a la casita en la que todavía no has podido entrar. Resuelve el *puzzle* de la estrella y los símbolos para abrir la puerta. Ya en su interior verás que hay un armario en el centro de la sala, examínalo y los cuatro pedestales alrededor comenzarán a brillar. Tienes que hacerles una fotografía a todos obteniendo el lugar donde se encuentran cuatro rocas distribuidas por toda la mansión. Visita cada uno de los emplazamientos y lucha contra los fantasmas que guardan cada roca. No olvides recoger los libros que hay junto a ellas. La primera está junto a la casa en el patio. La segunda al final del camino entre las lamparillas junto a la noria. La tercera cerca del pozo, pero de camino encontrarás una puerta cerrada que requiere la siguiente contraseña, **1347**. Y la cuarta en el quinto punto para guardar partida del juego. Cuando hayas conseguido los cuatro libros regresa a la casita del patio. Inspecciona el primer pedestal, pulsa el primer botón para el primero, el último para el segundo, el tercero para el que está tras el armario y para el último pulsa el segundo botón. Algo extraño le ocurrirá al primer pedestal. Tómale una foto y verás sangre. Abandona la casa y, cuando estés fuera, sigue el rastro de sangre. Te conducirá a la habitación más alejada en el Suroeste del mapa. Una vez hayas acabado con el fantasma de esta sala conseguirás el Sello del Patriarca. De nuevo debes regresar a la casita del patio para colocar el objeto que acabas de encontrar en su lugar correspondiente. Después de la secuencia, coge el espejo que está situado junto a la estatua.









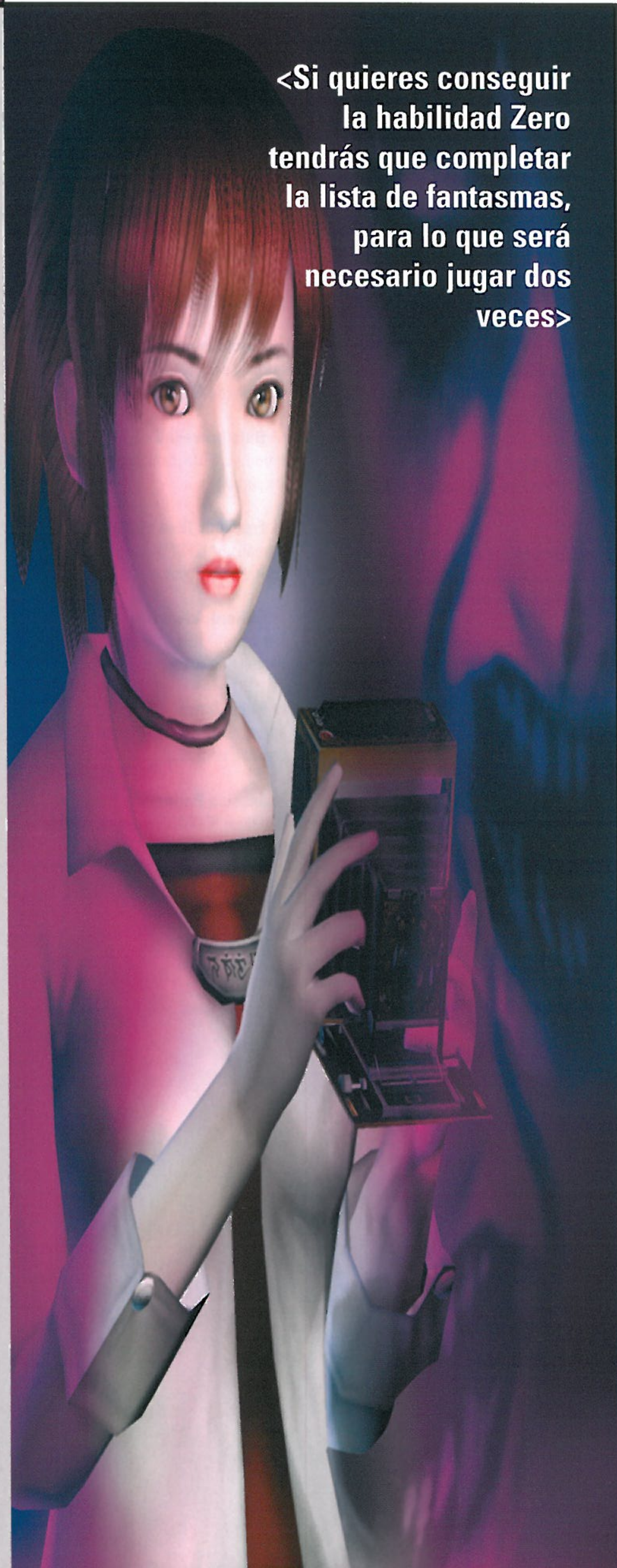


NOCHE FINAL

Toma las notas musicales sobre la mesa y toca el instrumento tradicional japonés para que se abra una puerta. Pasa por ella, sube las escaleras y tras la puerta verás un agujero en el suelo. Examínalo, para luchar con un espíritu. Después sigue avanzando y hallarás otro agujero en la pared. Inspecciónalo, habrá otra secuencia. Recorre un pasillo y llegarás al sexto punto para guardar partida. Hay dos objetos en la sala. Sigue avanzando hasta llegar a una habitación con una jaula. Hay un objeto en el suelo. Después, sal y sigue a la muchacha. Cuando termine la secuencia no luches contra el fantasma, simplemente corre como alma que lleva el diablo hacia la casita del patio y desciende por el hueco. Entonces utiliza el pasador en la estatua para abrir la siguiente habitación. Termina con el fantasma para seguir tu camino y después de andar un trecho verás una roca. Examínala y prepárate para el último enemigo. Cuando hayas terminado con ella, justo después de la secuencia, coge rápidamente la última pieza del Cristal Mágico junto a la roca y colócalo en la roca.

SECRETOS

Al terminar el juego por primera vez puedes continuar la partida para empezar de nuevo la aventura, con la diferencia de que **Miku** conseguirá un traje nuevo. También se activará un minijuego y un menú de sonido. Por último, para acceder al modo *Nightmare* es necesario terminar el *Battle Mode* y completar el juego dos veces. Si eres capaz de acabar la aventura en esa modalidad verás el auténtico final. Una última nota, para disfrutar en *Battle Mode* es recomendable jugar el modo Normal para completar la lista de fantasmas y así conseguir la habilidad *Zero*, si no quieres tener muchos problemas a lo largo de los 20 enfrentamientos que comprende esta modalidad. ∎



<Si quieres conseguir la habilidad Zero tendrás que completar la lista de fantasmas, para lo que será necesario jugar dos veces>

por << Dani3po >>

FREEKSTYLE





■ **Código Maestro**
Introduce LOKSMITH como clave en la pantalla de trucos.

■ **Todos los personajes**
Introduce POPULATE como clave en la pantalla de trucos.

■ **Todos los atuendos.**
Introduce YARDSALE como clave en la pantalla de trucos.

■ **Todos los circuitos**
Introduce TRAKMEET como clave en la pantalla de trucos.

■ **Todas las monturas**
Introduce WHEELS como clave en la pantalla de trucos.

■ **Sin moto**
Introduce FLYSOLO como clave en la pantalla de trucos.

■ **Moto ardiendo**
Introduce FIRESALE como clave en la pantalla de trucos.

■ **Efecto cámara lenta**
Introduce WTCHKPRS como clave en la pantalla de trucos.

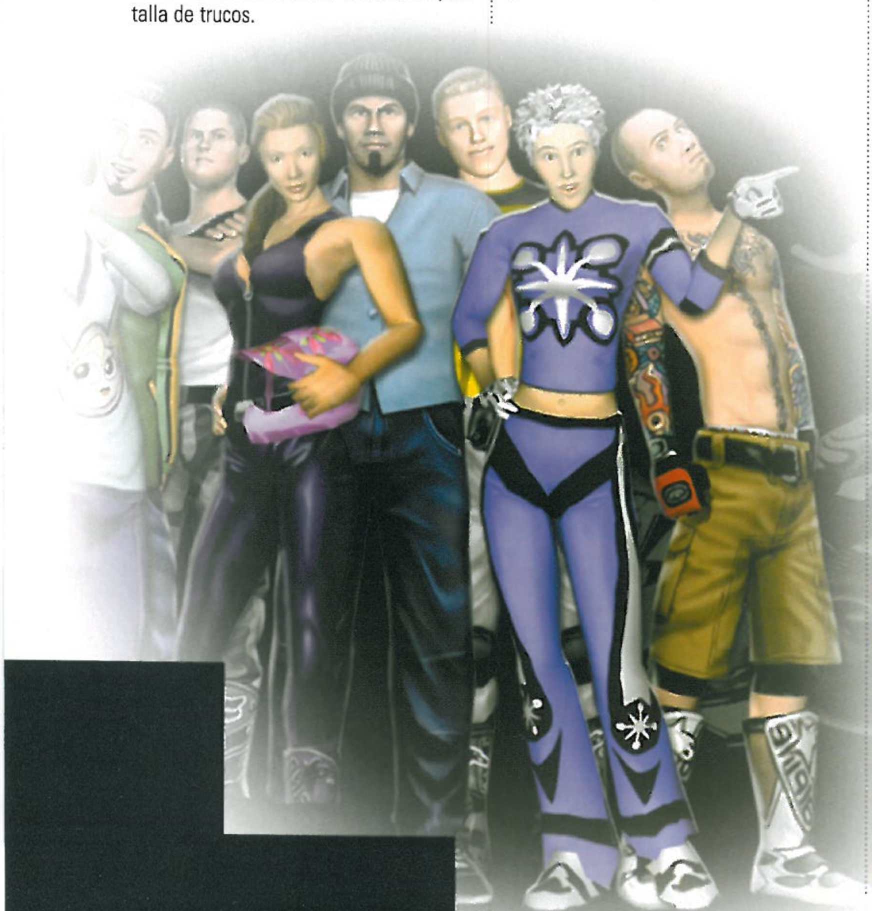
■ **Baja gravedad**
Introduce FTAIL como clave en la pantalla de trucos.

■ **Freekout Time continuo**
Introduce ALLFREEK como clave en la pantalla de trucos.

■ **Clifford Adoptante**
Introduce COOLDUDE como clave en la pantalla de trucos.

■ **Mike Jones**
Introduce TOUGHGUY como clave en la pantalla de trucos

■ **Jessica Patterson**
Introduce BLONDIE como clave en la pantalla de trucos.



■ **Greg Abertyn**
Introduce GIMEGREG como clave en la pantalla de trucos.

■ **Corredores con casco**
Introduce HELMET como clave en la pantalla de trucos.

■ **Circuito extra 1**
Introduce CARVEROK como clave en la pantalla de trucos.

■ **Circuito extra 2**
Introduce CLIPPERS como clave en la pantalla de trucos.

■ **Circuito extra 3**
Introduce BLACKJAK como clave en la pantalla de trucos.

■ **Circuito extra 4**
Introduce TODAMOON como clave en la pantalla de trucos.

■ **Circuito extra 5**
Introduce WIDEOPEN como clave en la pantalla de trucos.

■ **Circuito extra 6**
Introduce TUCKELLE como clave en la pantalla de trucos.

■ **Moto extra 1**
Introduce WHOZASKN como clave en la pantalla de trucos.

■ **Moto extra 2**
Introduce HEDBANGR como clave en la pantalla de trucos.

■ **Moto extra 3**
Introduce WHATEVER como clave en la pantalla de trucos.





■ **Moto extra 4**
Introduce SUPDUDE como clave en la pantalla de trucos.

■ **Moto extra 5**
Introduce STOKED como clave en la pantalla de trucos.

■ **Moto extra 6**
Introduce GOFLOBRO como clave en la pantalla de trucos.

■ **Moto extra 7**
Introduce NUMBER1 como código en la pantalla de trucos.

■ **Moto extra 8**
Introduce PATRIOT como código en la pantalla de trucos.

■ **Moto extra 9**
Introduce ALLSHOOK como código en la pantalla de trucos.

■ **Moto extra 10**
Introduce LIGHTNIN como código en la pantalla de trucos.

■ **Moto extra 11**
Introduce TONBOY como código en la pantalla de trucos.

■ **Moto extra 12**
Introduce HEKACOOL como código en la pantalla de trucos.

■ **Moto extra 13**
Introduce OVENMITT como código en la pantalla de trucos.

■ **Moto extra 15**
Introduce GOODLOOK como código en la pantalla de trucos.

■ **Moto extra 16**
Introduce PLUNGER como código en la pantalla de trucos.



MEN IN BLACK II





■ **Invencibilidad**
Presiona Derecha, X, R1, Triángulo, Arriba, L2, X, Izquierda, L1, Círculo, X, R2 en la pantalla de *Press Start*. La pantalla parpadeará para confirmarte que ha funcionado correctamente.

■ **Todas las armas**
Presiona Arriba, Abajo, X, Cuadrado, R1, Triángulo, Triángulo, Izquierda, Círculo, L1, L1, Derecha. El arsenal de los hombres de negro estará a tu disposición.

■ **Selección de nivel**
Para poder acceder a cualquiera de las fases del juego presiona R2, Triángulo, Izquierda, Círculo, Cuadrado, L2, Izquierda, Arriba, X, Abajo, L2, Cuadrado.

■ **Bolt al máximo**
Presiona Izquierda, Derecha, Arriba, Abajo, L1, Círculo, Triángulo, R2, Izquierda, Abajo, Cuadrado (x2).







■ **Spread al máximo**
Presiona L2, R1, Círculo, L2, Abajo, Arriba, L1, Derecha, Izquierda, X en la pantalla de *Press Start*.

■ **Homing infinito**
Presiona Derecha, Arriba, Cuadrado, L1, Izquierda, Izquierda, L1, Izquierda, Círculo, Izquierda.

■ **Beam infinito**
Presiona Izquierda, Círculo, Triángulo, Derecha, L1, Cuadrado, Izquierda, R1, R1, Triángulo en la pantalla de *Press Start*.

■ **Boss Mode.**
Presiona R1, Triángulo, Abajo, Abajo, X, L2, Izquierda, Cuadrado, Derecha, Triángulo, R2, L1 en la pantalla de *Press Start*.

■ **Making Of**
Si quieres conocer cómo se llevó a cabo la creación del juego, introduce la siguiente combinación en la pantalla de *Press Start*: Círculo, R2, L2, Círculo, Triángulo, Abajo, Cuadrado, X, Derecha, L1, X, Arriba.

PRISONER OF WAR

■ **Todos los niveles abiertos**
Introduce **ger1eng5**, respetando las minúsculas, para poder acceder a todos los niveles desde el principio.

■ **Bloquear todas las fases**
Si quieres desactivar el truco anterior debes introducir como clave **defaultm**, respetando las minúsculas.

■ **Todos los eventos diarios**
Introduce como clave **alltimes**, respetando las minúsculas, para poder acceder a todos estos sucesos.

■ **Todos los eventos importantes**
Utiliza **coretimes** como clave, respetando las minúsculas, para poder ser testigo de los sucesos más importantes.







■ **Vista en primera persona**
Utiliza como clave **Boston**, respetando mayúsculas y minúsculas, para jugar con vista en primera persona.

■ **Vista aérea**
Introduce **Foxy** como clave, respetando mayúsculas y minúsculas, para jugar a vista de pájaro.

■ **Dinero infinito**
Introduce como clave **Dino**, respetando mayúsculas y minúsculas.

■ **Cambiar tamaño de los guardias**
Introduce como clave **Muffin**, respetando las mayúsculas y minúsculas.



STUNTMAN





■ **Todos los juegos de conducción**
Cuando vayas a comenzar una nueva partida, usa como nombre **Bindl**, respetando mayúsculas y minúsculas, para gozar de todas estas opciones abiertas.

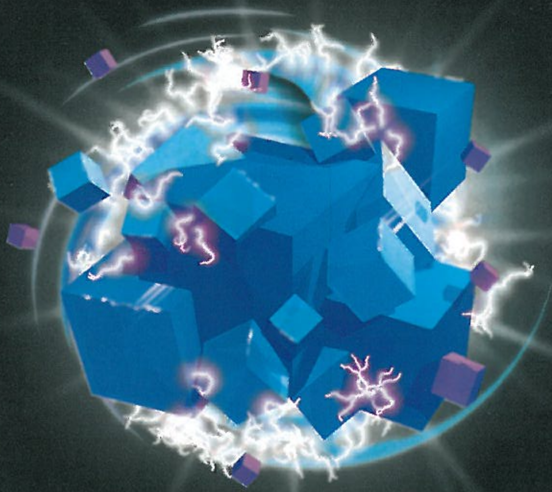
■ **Todos los juguetes**
Si lo que quieres es poder utilizar todos los elementos para crear tus circuitos, introduce como nombre de piloto a la hora de comenzar una nueva partida **MeFf**, respetando como en el truco anterior mayúsculas y minúsculas.

■ **Todos los coches**
Introduce como nombre de piloto **spiDER** para poder elegir el vehículo que tu quieras desde el principio.

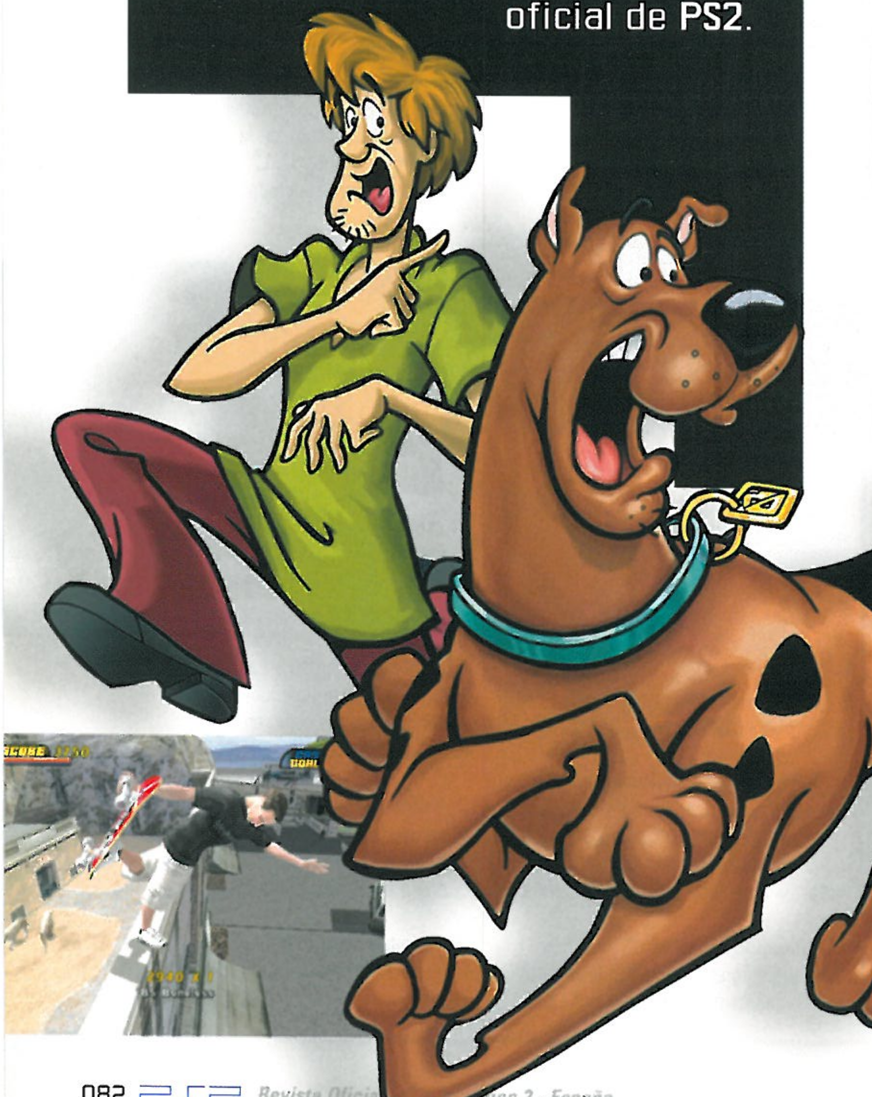
■ **Todos los trailers**
Usa como nombre de piloto **fellA**, respetando mayúsculas y minúsculas.

S.O.S.

CONSULTORIO OFICIAL PS2



Las preguntas sobre la conexión a **Internet** de PlayStation 2 y las **secuelas navideñas** de los títulos más punteros afloran tras el verano en las páginas de nuestro, **vuestro consultorio** oficial de **PS2**.



Final Fantasy XI en Europa

Hola, tengo unas cuantas preguntas y dudas que espero que podáis solucionarme:

1.- ¿Es cierto que **Tecmo** está programando el juego *Dead Or Alive 3* para **PlayStation 2**?

2.- ¿Para cuándo más o menos saldrá el juego de *Final Fantasy XI* en **Europa**?

3.- ¿Para cuándo saldrá el juego de *Tony Hawk's 4*?

4.- ¿Bajará **Sony** el precio de **PlayStation 2**?

Raúl, vía e-mail.

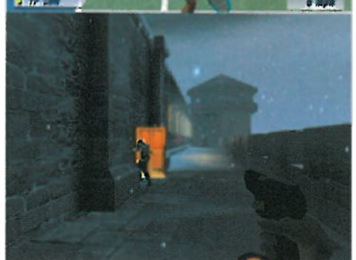
1.- Al parecer, los rumores sobre una cuarta entrega están tomando bastante más importancia que los de una versión de *DOA3* para PS2. No parece probable.

2.- Hasta que la infraestructura *On-line* de PlayStation 2 no se asiente en España, no hay fecha confirmada para niguno de los juegos *On-line* de futura aparición en nuestro país.

3.- Estará en el mercado americano antes de navidades, pero no se sabe si llegará a nuestro país antes del comienzo del año 2003.

4.- Se rumorea que en septiembre bajará su precio a 199 Euros, aunque no hay nada confirmado.





PES 2 y Virtua Tennis 2

Hola, amigos de **PS2**. Me llamo **Óscar Seoane**, ¿me ayudáis?

1.- ¿Desbancará el título de *NBA 2k3* a *NBA Live*?



2.- ¿Qué novedades ofrecerá *Pro Evolution Soccer 2*?

3.- ¿Será *Virtua Tennis 2* igual que el de **Dreamcast**?

4.- ¿Para cuándo un nuevo juego de **James Bond**?

5.- ¿Saldrá la saga *Shenmue* en **PS2**?

Óscar Seoane, vía e-mail.

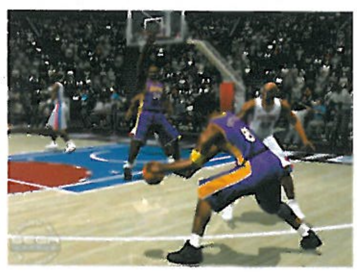
1.- Todo dependerá de los gustos de cada jugador. La diferencia más importante entre ambos títulos es que el *NBA* de Sega se acercará más al terreno *arcade*, mientras que *Live* poseerá más posibilidades de cara a la simulación del deporte.

2.- Al parecer, será la versión europea de *Winning Eleven 6* e incluirá alguna que otra novedad, como nuevos clubes que no hicieron aparición en la versión nipona. Sus características más llamativas son su apartado gráfico (los jugadores poseen el triple de animación que en la anterior entrega) y cientos de mejoras y pequeños cambios en su jugabilidad que harán de él (como de costumbre) el mejor juego de fútbol de la temporada.

3.- Su aspecto gráfico estará ligeramente mejorado, así como su famoso modo *World Tour*, que permitirá más posibilidades que en la versión Dreamcast.

4.- *James Bond: Nightfire*, cuya aparición está prevista para noviembre, seguirá un desarrollo similar a *Agente*







En Fuego Cruzado **y su mayor peculiaridad es que contará con los derechos de imagen de Pierce Brosnan, aún sin estar el juego basado en un filme de James Bond.**

5.- Los usuarios de PS2 podemos olvidarnos de la saga de Sega ya que Microsoft se ha llevado el gato al agua y en breve aparecerá la versión de Shenmue 2 para Xbox.

Auto Modellista vs GT3

Hola mi nombre es **David** y aquí están las preguntas que quería haceros:

1.- ¿Cuándo saldrá en **España** *Silent Hill 3*? ¿Cuánto va a costar? ¿Saldrá traducido al castellano?

2.- ¿Cuándo va a salir *Devil May Cry 2*? ¿Saldrá también en castellano?

3.- Quería saber también si *Auto Modellista* era una buena apuesta para comprarlo o por lo contrario no merece la pena.

4.- Por último, quería saber cuál de estos juegos de tenis os parece que es mejor: *Slam Tenis, Agassi Tennis Generation 2002, Roland Garros 2002* o *Smash Court Tennis*.

David Fuentes Sanchez, vía e-mail.

1.- Pudimos ver un pequeño avance en el E3 de este año, pero Konami aún no ha facilitado ningún tipo de información sobre *Silent Hill 3*, ni referente a su argumento o sus características finales ni, lógicamente, su fecha de aparición







en el mercado o la posibilidad de que éste aparezca doblado o traducido al castellano.

2.- En Japón podrán jugar a este esperado título de Capcom antes de las navidades, aunque en Europa tendremos que esperar hasta el 2003 para disfrutar de él. Esperamos que aparezca traducido al castellano (doblado sería mucho pedir) y casi seguro con la posibilidad de seleccionar entre 50/60 Hz.

3.- *Auto Modellista* posee una jugabilidad y unas posibilidades de «tuning» similares a *Gran Turismo 3*, pero con un aspecto más desenfadado, con posibilidades de juego a través de Internet y haciendo gala de un estilo gráfico que recuerda al *anime* japonés.

4.- De la lista que propones, nos quedaríamos con *Smash Court Tennis* por su jugabilidad y su simple control, aunque lo más aconsejable sería esperar a *Virtua Tennis 2*, que acaba de aparecer en el mercado americano (y no tardará mucho en llegar a Europa).

¿Metal Gear 3?

Hola, me llamo **Guillermo** y os mando este e-mail para ver si me podéis contestar a estas preguntas:

1.- Qué juego merece más la pena: *Virtua Fighter 4* o *Tekken 4*.

2.- ¿Cuál es el mejor juego de fútbol que hay en el momento?

3.- ¿*Y de hockey* sobre hielo?

4.- ¿Van a sacar un *Metal Gear 3*?

Guillermo, vía e-mail.

1.- La jugabilidad de *Virtua Fighter 4* es algo más estratégica y mucho más completa para combates para dos jugadores, mientras que *Tekken 4* es más sencillo de manejar, posee mejores gráficos y más personajes.

2.- *Pro Evolution Soccer*, sin dudarlo.

3.- Los *NHL* de Electronic Arts son lo más completo en *hockey*, aunque si lo que quieres es un buen *arcade*, simple y directo, lo pasarás mejor con *NHL Hitz 2003* de Midway.

4.- Por ahora, Konami está en pleno desarrollo de *Metal Gear Solid 2:* *Substance*, una versión del juego de MGS2 con una gran cantidad de mejoras y buenos extras.





PlayStation 2 e Internet

Me llamo **Miguel** y allá va mi consulta:

1.- ¿En qué consisten exactamente los juegos *On-line*?

2.- ¿Qué se necesita para poder jugarlos?

3.- ¿Cuánto costarán estos accesorios?

4.- ¿Cuál será el primer juego para **PS2** que saldrá *On-line*?

Miguel Ángel, vía e-mail.

1.- Son juegos que, a través de una conexión a Internet, permiten a varios jugadores conectarse al mismo juego desde su propia casa y participar en una misma partida.

2.- Una conexión a Internet, un módem y un título que soporte el juego a través de Internet.

3.- Aún no se sabe nada de la salida en Europa del *kit* para conectarse a Internet con PS2, ni precios ni fechas de aparición. De hecho, ni siquiera en Estados Unidos disfrutan aún de la conexión a Internet con PS2.

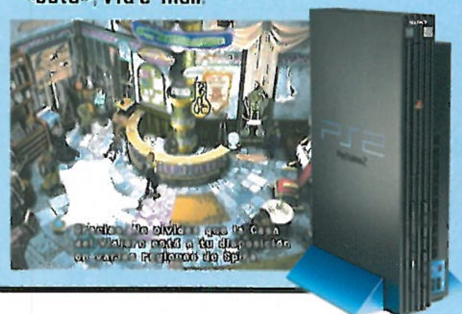
4.- En Japón, uno de los primeros fue *Tokyo Highway Battle 2*, aunque el mayor exponente actual es, sin duda, *Final Fantasy XI*.

La carta del mes

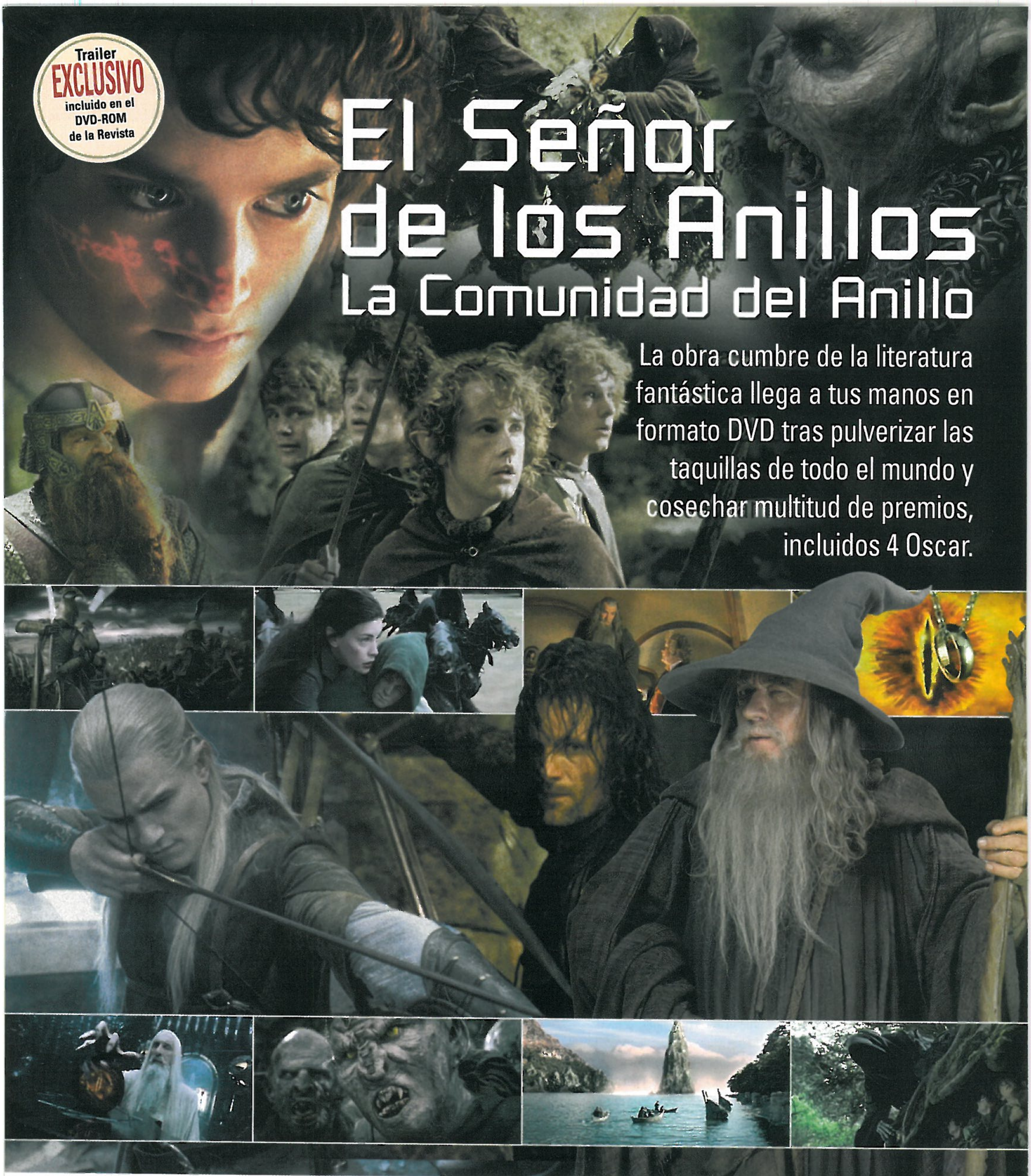


Antes de nada me gustaría felicitaros por la revista, que está muy bien hecha. Me gustaría decir mi opinión sobre un tema que a todos los españoles nos hierve la sangre: el doblaje de los juegos de **PS2**. Ni *Final Fantasy X*, ni *Metal Gear Solid 2*, ni *GTA3*, etc. Un montón de grandes juegos que merecen estar doblados al español. Porque no me digáis que es lo mismo *Metal Gear Solid 2* (que está en inglés) que la primera entrega del mismo, traducida al español. Personalmente me demuestran los creadores de dichos juegos que no se preocupan por nosotros los que hablamos castellano, porque no es lo mismo leer la historia que vivirla. En *GTA3* los subtítulos pasan tan deprisa que ni te da tiempo a leerlo y si lo lees no te enteras de nada. Se piensan que somos pardillos, que da lo mismo traducirlos o no, nosotros compramos igualmente los juegos. ¡Pues se equivocan! ¡Pero por Dios! Que el castellano es la tercera lengua más hablada en el mundo, ¡¿qué les costará doblar los juegos?!, el dinero que se gaste la productora del juego doblando el título, que no se preocupe que lo ganará. Creo que no soy el único al que le fastidia este tema.

«Jota», vía e-mail.



Enviad vuestras consultas a: Revista PS2RO, Calle O'Donnel, 12 Madrid 28009, escribiendo S.O.S. en una esquina del sobre, o al e-mail ps2@grupozeta.es poniendo como asunto S.O.S.



Trailer **EXCLUSIVO** incluido en el DVD-ROM de la Revista

El Señor de los Anillos
La Comunidad del Anillo

La obra cumbre de la literatura fantástica llega a tus manos en formato DVD tras pulverizar las taquillas de todo el mundo y cosechar multitud de premios, incluidos 4 Oscar.



Star Wars Ep. II: el 14 de Noviembre

Nunca un fax ha causado tanta conmoción en una redacción. A través de él 20th Century Fox Entertainment no sólo nos comunica la fecha de comercialización del DVD de ***El Ataque De Los Clones***, sino el precio (27 Euros) y todos los contenidos que incluirá. Contará con dos DVD, sonido Dolby Digital EX en inglés y castellano y más de 6 horas de extras, distribuidos de la siguiente manera:



Todos los Extras



por << Bruno Sol e Isabel Garrido >>



Documental : Houghton Mifflin te da la bienvenida a la Tierra Media
Un valioso documento para *fans* de **Tolkien**, que incluye una entrevista con el editor original de la obra, responsable entre otras cosas, de la división de *El Señor De Los Anillos* en tres libros. Falleció al poco de realizar esta entrevista.



Documental: La Cruzada Del Anillo
Especial de **Fox TV** con imágenes del rodaje, entrevistas y múltiples aspectos de la creación de *La Comunidad Del Anillo*. Muestra incluso las diferentes actividades que realizaban los actores para relajarse durante el rodaje. **Orlando Bloom** (Légolas) se decantó por los deportes de riesgo.



Documental: Un Viaje a la Tierra Media
Un programa de 42 minutos de duración del *SciFi Channel*, que repasa exhaustivamente cada aspecto de la película: escenarios y localizaciones, las diferentes razas de El Señor De Los Anillos, el diseño de producción, armas, vestuario, bocetos, entrevistas con el equipo técnico y artístico...



15 clips creados para la página web del filme
Como ya hiciera **George Lucas** con su Episodio I, **Peter Jackson** fue desvelando aspectos de *La Comunidad Del Anillo* a través de su página *web* en pequeños documentales de 2 a 5 minutos de duración cada uno. Estos recogen desde la búsqueda de localizaciones hasta entrevistas.



Trailers de cine y anuncios de TV
El DVD de extras recoge los dos *teasers* y el trailer definitivo proyectados en las salas de cine y seis anuncios emitidos en la TV americana. Y no, no está el trailer de *Las Dos Torres*. Para verlo tendrás que ir al cine o esperar, seguramente, a la *Edición Especial Ampliada*.



Vídeo musical de Enya: «May It Be»
La cantante irlandesa entona el tema principal de la película, «May It Be», nominado a la mejor canción en la última edición de los Oscar. Quien sí lo ganó fue el compositor de la banda sonora de *La Comunidad Del Anillo*, **Howard Shore**. ¿Repetirá *Enya* en *Las Dos Torres*?



Avance de la Edición Especial Ampliada
Aquí verás algunos breves fragmentos de las nuevas secuencias (más de media hora añadida al metraje original) que incorporará la *Edición Especial Ampliada* de *El Señor De Los Anillos: La Comunidad Del Anillo*, así como los nuevos extras que se están preparando.



Avance exclusivo del rodaje de Las Dos Torres
Once minutos que son el plato fuerte de este DVD de extras. De la mano del propio **Peter Jackson** asistirás a la postproducción de la segunda película de la trilogía. Conoce cómo se está creando a **Gollum**, los nuevos personajes y la espectacular batalla del abismo de *Helm*.



Avance del videojuego Las Dos Torres de EA
Los responsables del juego nos desvelan cómo están ultimando cada detalle de uno de los títulos más esperados del año. Sólo tres minutos de duración, pero muy bien aprovechados: hay entrevistas y diferentes secuencias sobre la creación de los personajes, el escenario...





La tremenda popularidad de la trilogía de **J.R.R. Tolkien** inspiró en el pasado no pocos proyectos para llevarla al cine, pero la mayoría de ellos se abandonaron dada la imposibilidad de plasmar en imágenes reales toda la imaginería de La Tierra Media y sus criaturas. Sólo **Ralph Bakshi**, en 1978, logró adaptar ***El Señor De Los Anillos*** en una película de animación de indudable valor artístico pero que resultó ser un fracaso a nivel económico. Pasaron casi 20 años hasta que el neozelandés **Peter Jackson**, conocido por un par de películas gore (*Mal Gusto*, *Brain Dead*) y por la sensacional *Criaturas Celestiales*, vió factible la posibilidad de adaptar ***El Señor De Los Anillos*** gracias a los avances en la utilización del ordenador para la creación de efectos especiales. Encontró la financiación necesaria en **Saul Zaentz** (veterano productor responsable de éxitos como *El Paciente Inglés* o *Amadeus*), reclutó un reparto de lujo (**Ian Mckellen**, **Viggo Mortensen**, **Elijah Wood**) y se embarcó en una aventura increíble de dos años en los que rodaría de una sentada la trilogía entera de ***El Señor De Los Anillos: La Comunidad Del Anillo***, *Las Dos Torres* y *El Retorno Del Rey*. El pasado año ***La Comunidad Del Anillo*** se consagró como el éxito de las navidades en todo el planeta. Pulverizó taquillas y fue nominada a 13 Oscar, incluyendo mejor director y mejor película, cosechando al final cuatro estatuillas. Ahora, a unos meses del estreno de *Las Dos Torres*, nos llega el DVD de ***La Comunidad Del Anillo***, una película magistral no sólo por la espectacularidad de sus imágenes y el trabajo de los actores, sino por lograr adaptar el denso libro de **Tolkien** en tres horas de puro gozo cinematográfico. El ordenador y el talento de un gran equipo técnico consiguen, por poner un ejemplo, que la diferencia de altura entre **Gandalf** y sus amigos los *hobbits* parezca lo más normal del mundo. Ni caerás en la cuenta de que se trata de un efecto óptico. Por éste e incontables motivos más, ***La Comunidad Del Anillo*** forma ya parte de la historia del cine. **B.S.**

CALIDAD DE LOS EXTRAS: ■■■■□
Los extras de la película, contenidos en el segundo DVD 9, están perfectamente explicados en la columna de la izquierda. Aunque abundantes en número y bastante interesantes (en especial la entrevista al editor de **Tolkien**) se nota que se han dejado los mejores para la *Edición Especial Ampliada*, a la venta en noviembre/diciembre.

PISTAS DE AUDIO / SUBTÍTULOS:
Idiomas: castellano 5.1, inglés 5.1 EX.
Subtítulos: castellano e inglés.

TIPO DE DVD: 2 DVD 9

COMPAÑÍA: **Columbia TriStar Home Video**

PRECIO: 26.99 Euros

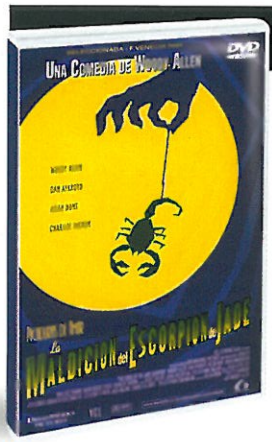
VALORACIÓN: ■■■■■
Prepárate para afrontar la decisión del año: ¿llevarte a casa esta edición o esperar a la *Edición Ampliada*, que por otro lado será bastante más cara?. La elección es sólo tuya. Sólo te puedo asegurar que esta versión, es insuperable en cuanto a calidad visual y sonora. El que tenga más o menos extras es otra historia.

Disco 1: Comentarios de **George Lucas**, **Rick McCallum** y otros miembros del equipo técnico. Disco 2: Ocho escenas inéditas. Tres Documentales (*De Guiñoles a Pixels*, *La Previsualización de Episodio II*, *Las películas no se estrenan, escapan*). Tres cortos acerca de la historia, la acción y la historia de amor de ***El Ataque De Los Clones***. 12 documentales mostrados inicialmente en la *web* de *Star Wars*. El vídeo musical *Across the Stars*. *Teaser*, trailer de cine y 12 *spots* de televisión. Campaña gráfica y *posters* utilizados en el lanzamiento de todo el mundo. El documental *R2-D2: Bajo la carcasa*. Galería fotográfica inédita. Montaje con un análisis de los efectos visuales de *Episodio II*. Contenidos DVD-ROM con enlace exclusivo a la *web* de *Star Wars*. Ni los más optimistas cinéfilos esperaban tener el *Episodio II* en formato DVD tan pronto.

En unos pocos meses podrás ver en la intimidad de tu hogar a estos jovenzuelos desmantelando droides en Gneonosis.



La Maldición Del Escorpión De Jade



Cómo no, estamos en **Nueva York** y hablamos de **Woody Allen**. Pero ahora nos remontamos a los años 40 y **Allen** interpreta a un investigador de seguros, como ya lo hizo **Eduard G. Robinson** para desenmascarar a **Barbara Stanwick** en *Doble Indemnización*. Claro que a pesar de que los dos son bajitos **Allen** impregna al personaje y a la historia de su particular humor ácido. Un argumento entretenido y relleno con los diálogos típicos del cineasta neoyorkino, rebosantes de ingeniosos piques en referencia a la guerra de sexos. Además del costumbrismo de las obras de **Woody**, destaca la escenografía y el vestuario. **I.G.**





El menú de extras ofrece la filmografía de Woody Allen pero no se luce mucho en la biografía del cineasta.



Imagen de Allen en la presentación del estreno de la película en España para la pantalla grande.



Rueda de prensa que ha sido cedida por la Televisión de Barcelona para esta magnífica edición en DVD.






CALIDAD DE LOS EXTRAS: ■■□□□

Teniendo en cuenta la perfecta ambientación, vestuario, música (con piezas de *Glenn Miller* en la B.S.O.), echamos de menos algunas imágenes ilustrativas. Nos tenemos que conformar con una entrevista del director **W. Allen** explicando algunos secretillos del rodaje durante la presentación de la película en **España** en el 2001.

PISTAS DE AUDIO / SUBTÍTULOS:

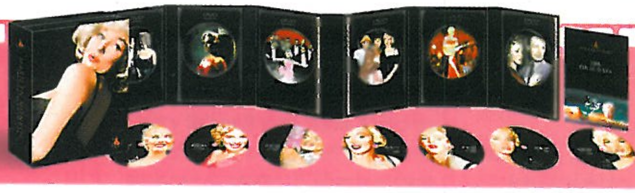
Idiomas: castellano, inglés, ambos en 2.0 Dolby Digital.
Subtítulos: castellano, inglés.

TIPO DE DVD: DVD 5

COMPAÑÍA: **Lauren Film** **PRECIO:** 24.01 Euros

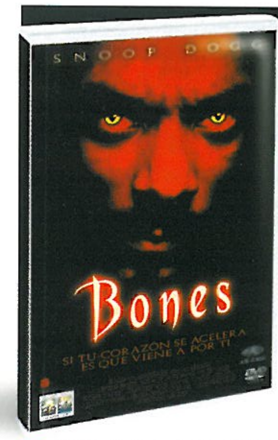
VALORACIÓN: ■■■□□

Los incondicionales de **Allen** tienen una cita con este producto que necesariamente está a años luz de la edición en formato VHS por su factura de imagen y sonido. Destacan las interpretaciones de **Hellen Hunt**, **Dan Aykroyd** y **Charlize Theron**.



Locos por Marilyn: Se cumplen 40 años de la muerte de **Marilyn Monroe** y para conmemorarlo, **Fox** comercializa en DVD sus mejores películas. Llévatelas a casa individualmente (23.99 Euros) o en dos packs bautizados como ***Diamond Collection***. El primer *pack* (125 Euros) incluye: *Bus Stop, Niágara, Los Caballeros Las Prefieren Rubias, Río Sin Retorno, Niebla En El Alma, Con Faldas y A Lo Loco* y el documental *Marilyn Monroe: Sus Últimos Días*. El segundo *pack* (90 Euros), agrupa *Cómo Casarse Con Un Millonario, Luces De Candilejas, La Tentación Vive Arriba, Me Siento Rejuvenecer* y *El Multimillonario*.

Bones



La imagen «natural» del cantante estadounidense **Snoop Dogg** inspiró la creación de esta película. Al músico, que encarna a **Bones**, no le hace falta más que ser él mismo en una historia de terror con un argumento clásico y efectista. La novedad está en el tratamiento de la imagen, el rojo exagerado de la sangre, el contraste de las texturas en la película... Lo que debería ser una historia que se quede al lado de los filmes de terror del género «teen», logra desmarcarse por sus combinaciones de recursos mecánicos y digitales, y mención especial a la interpretación de **Pam Grier**, la que fue Jackie Brown para Tarantino. **I.G.**





En los extras hay una fijación por «Bones» o lo que es lo mismo por Snoop Dogg.



En las escenas de rodaje queda patente el laborioso trabajo de producción.



El director Ernest Dickerson supervisa una toma del rodaje.









CALIDAD DE LOS EXTRAS: ■■■□□

No está mal el captar las impresiones de **Snoop Dogg**, pero en el cine (que es casi un sinónimo de trabajo en equipo) también hacen falta otras opiniones para saciar la curiosidad del público. Hay extras pero todos giran alrededor del músico dejando de lado un equipo de producción muy bueno y unos actores muy profesionales.

PISTAS DE AUDIO / SUBTÍTULOS:

Idiomas: castellano (5.1), inglés (2.0).
Subtítulos: castellano, inglés.

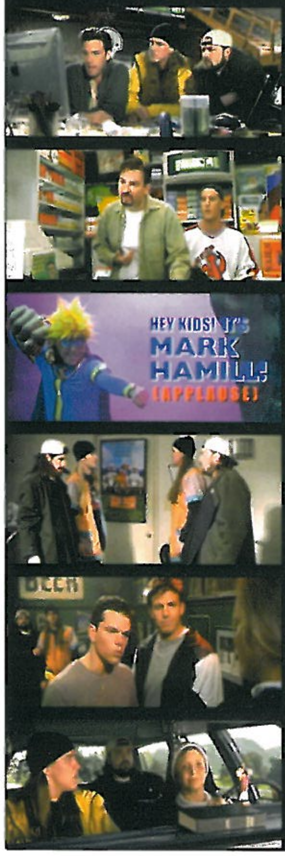
TIPO DE DVD: DVD 9

COMPAÑÍA: **Columbia TriStar** **PRECIO:** 24.01 Euros

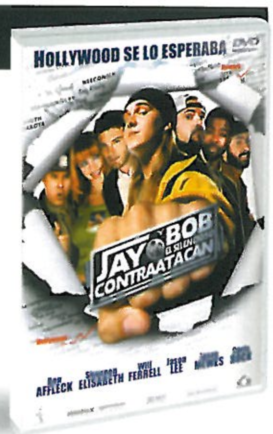
VALORACIÓN: ■■■□□

Después del cine, el DVD ofrece el mejor modo de tenerle miedo a los fantasmas gracias a esta historia. Es importante tanto la imagen como el sonido y se han cuidado ambos, exceptuando los extras algo desaprovechados para la calidad del producto.

Jay Y Bob El Silencioso Contraatacan







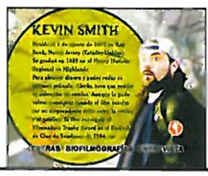
Jay y Bob abandonan su habitual rol de secundarios para protagonizar el epílogo de la Trilogía de *New Jersey* de **Kevin Smith**. Personajes de *Clerks*, *Mallrats* y *Persiguiendo A Amy* desfilan por la pantalla, encarnados una vez más por los amiguetes de **Smith** (**Jason Lee**, **Ben Affleck**, **Matt Damon**), a los que acompañan una legión de rostros famosos: **Shannon Elizabeth**, **Chris Rock**, **Carrie Fisher y Mark Hamill**. Evidentemente, aquellos que hayan visto las anteriores películas de **Smith** comprenderán mejor la mayoría de los gags de esta comedia, aunque al final la risa no hace distinciones ni prisioneros. **B.S.**



Este es uno de los DVD más espectaculares producidos por Lauren hasta la fecha.



Para esta película, Smith contó con una legión de amiguetes famosos al estilo Santiago Segura.



Kevin Smith saltó a la fama con Clerks, película mítica del cine independiente.

■ **CALIDAD DE LOS EXTRAS:** ■■■■■

Uno de los lanzamientos de **Lauren** con más extras hasta la fecha. Nada menos que un DVD 9 con: secuencias inéditas, imágenes del rodaje, trailers, *spots* de TV, *Making Of*, entrevistas, *videoclips*, tomas falsas y los especiales *Comedy Central's*, *Morris Day And The Time* y *Corten, repetimos*.

■ **PISTAS DE AUDIO / SUBTÍTULOS:**

Idiomas: castellano 5.1, inglés 5.1.
Subtítulos: castellano e inglés.

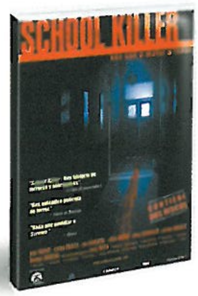
■ **TIPO DE DVD:** 2 DVD 9

■ **COMPAÑÍA:** **Lauren Films** ■ **PRECIO:** 24.01 Euros

■ **VALORACIÓN:** ■■■■■

107 minutos de auténtica comedia en los que **Kevin Smith** se reencuentra con localizaciones y personajes de su famosa trilogía, al tiempo que se burla del **Hollywood** actual, empezando por su amigo **Affleck**. Te dolerán las costillas de tanto reir...

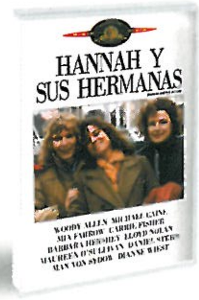
School Killer



Intento de rentabilizar en DVD lo que fue y es, pese al aprovechamiento del formato, una película floja. El miedo no llega a los espectadores en una historia previsible y que se queda sin final donde las «interpretaciones» brillan por su ausencia. El gancho era el regreso al cine de **P. Naschy**. Casi un tributo a **Ed Wood**. **I.G.**

- CALIDAD DE LOS EXTRAS: ■■■■□
Dos DVD para una edición que parecía no dar más de sí. *Making Of*, entrevistas con los chicos de las series más casposas del país, maquillaje, etc.
- PISTAS DE AUDIO:
Idiomas: castellano 5.1
Subtítulos: inglés, castellano.
- TIPO DE DVD: 2 DVD 9
- COMPAÑÍA: **Paramount Home E.** ■ PVP: 24.01 E
- VALORACIÓN: ■■■□□
Si buscas una buena película de miedo no la encontrarás. Lo bueno es que se hace corta. El doblaje del diálogo es un tanto desastroso pero... (tenía que haber un pero) se ha hecho un gran trabajo en la adaptación al DVD. El precio es bueno y sabemos que los seguidores de *Al Salir De Clase* o *Compañeros* estarán encantados con los «protas».

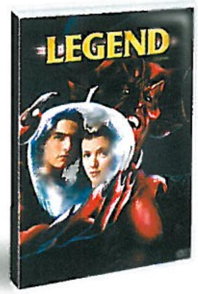
Hannah Y Sus hermanas



Hannah Y Sus Hermanas es, con **Annie Hall**, la obra más redonda de la filmografía de **Woody Allen**, como lo avalan sus 3 Oscar (incluyendo Mejor Guión Original). Esta comedia coral sobre, cómo no, neoyorkinos neuróticos, goza de un reparto increíble en el que deslumbran **Michael Caine** y **Dianne Wiest**. **B.S.**

- CALIDAD DE LOS EXTRAS: ■□□□□
Al igual que el resto de las películas de **Allen** editadas por **Fox**, *Hannah Y Sus Hermanas* sólo incluye el trailer original de cine.
- PISTAS DE AUDIO:
Idiomas: castellano, inglés, francés,... (todo mono).
Subtítulos: castellano, francés, italiano, portugués...
- TIPO DE DVD: DVD 5
- COMPAÑÍA: **20th. Century Fox** ■ PVP: 23.99 E
- VALORACIÓN: ■■■■□
Por fin los *fans* de **Woody Allen** pueden llevarse a casa en formato DVD una de sus películas más famosas. En ella, se convierte por primera vez en un secundario más, dentro de un reparto coral en el que borda el papel de productor de TV hipocondríaco. Todos los personajes giran alrededor de la Hannah del título, interpretada por **Mia Farrow**.

Legend



Para los incondicionales del director **Ridley Scott**, lo más interesante será discutir sobre el unicornio protagonista, en esencia, de esta historia de princesas y encantamientos y su papel en el «Montaje del director» de *Blade Runner*. Como protagonista, un joven **Tom Cruise** que comenzaba su carrera con buen pie. **I.G.**

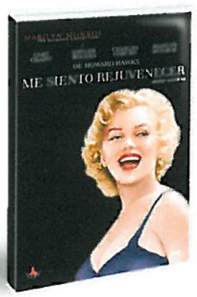
- CALIDAD DE LOS EXTRAS: ■□□□□
El formato digital debe ser en sí un valor añadido para esta adaptación pero el palmarés del equipo técnico y artístico hubiese dado más que un trailer.
- PISTAS DE AUDIO:
Idiomas:castellano, inglés, alemán (Dolby Surround).
Subtítulos: inglés, castellano y alemán.
- TIPO DE DVD: DVD 5
- COMPAÑÍA: **20th. Century Fox** ■ PVP: 23.99 E
- VALORACIÓN: ■■■□□
Una buena película que consigue convertirse en un legendario cuento de hadas y duendes, con su increíble colorido y un halo de magia que se transmite a través de la pantalla con imágenes difuminadas. Como viene pasando en los últimos productos de **Fox**, sólo hay un inconveniente: el precio es el mismo que el de otros productos con muchos más extras.



El mejor Tarantino. La película más influyente de la década de los 90 regresa al mercado americano en una edición especial bajo el sello **Miramax**. La lista de extras es escalofriante: cinco escenas eliminadas (todas ellas presentadas por **Quentin Tarantino**), documentales, la entrega de la Palma de Oro de **Cannes**, trailers, *spots* de TV, un especial de los críticos *Siskel & Ebert*, entrevistas, galerías de imágenes... Todo por 29.99 $.



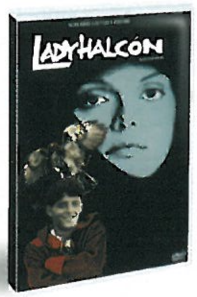
Me Siento Rejuvenecer



Aunque sea la imagen de **Marilyn** la que ilustra la carátula, el protagonista de esta comedia de **Howard Hawks** es **Cary Grant**, en el papal de un científico que busca la fórmula de la eterna juventud sin éxito. Un mono de su laboratorio da con la fórmula, **Grant** la bebe sin darse cuenta... y el enredo está servido. **B.S.**

- CALIDAD DE LOS EXTRAS: ■■□□□
Demostración de la restauración del metraje original, galería de fotos y trailer original de cine.
- PISTAS DE AUDIO:
Idiomas: castellano, inglés, francés... (todos estéreo).
Subtítulos: castellano, francés, italiano, inglés...
- TIPO DE DVD: DVD 5
- COMPAÑÍA: **20th. Century Fox** ■ PVP: 23.99 E
- VALORACIÓN: ■■■■□
Aunque haya sido de rebote (debido a la conmemoración de la desaparición de **Marilyn**), se nos presenta una oportunidad inmejorable de disfrutar del mejor **Cary Grant** en una de las comedias más gamberras del maestro **Hawks**. **Ginger Rogers** y **Marilyn Monroe** (en un papel secundario) completan el reparto. Es una pena que no ofrezcan más extras.

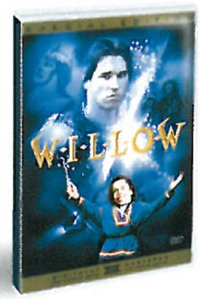
Lady Halcón



Un cuento de hadas y de amor que nos sitúa en la Edad Media. Llama la atención lo que «chirría» la «ochentona» banda sonora y como por fin vemos un filme en el que aparece un percherón para llevar a un caballero andante con su armadura. Los finos corceles pura sangre se hubieran despanzurrado. **I.G.**

- CALIDAD DE LOS EXTRAS: ■□□□□
Un «generoso» cuadradito por un trailer. Echamos de menos datos sobre **Michelle Pfeiffer**, **Rutger Hauer** o **Mathew Broderick**. Un desperdicio.
- PISTAS DE AUDIO:
Idiomas: castellano 4.0, inglés 4.1 y alemán 4.0
Subtítulos: inglés, castellano y alemán para sordos.
- TIPO DE DVD: DVD 5
- COMPAÑÍA: **20th. Century Fox** ■ PVP: 23.99 E
- VALORACIÓN: ■■■■□
A pesar de esa carencia de contenidos adicionales, esta adaptación es sin duda una importante y relevante propuesta de **Fox**. Ha recuperado una historia muy bien narrada en los 80 para exprimir sus posibilidades digitales limpiando la imagen y ofreciendo un buen sonido. Los ojos de la **Pfeiffer** se comen la pantalla. Puede que sin esos «extras» resulte algo cara.

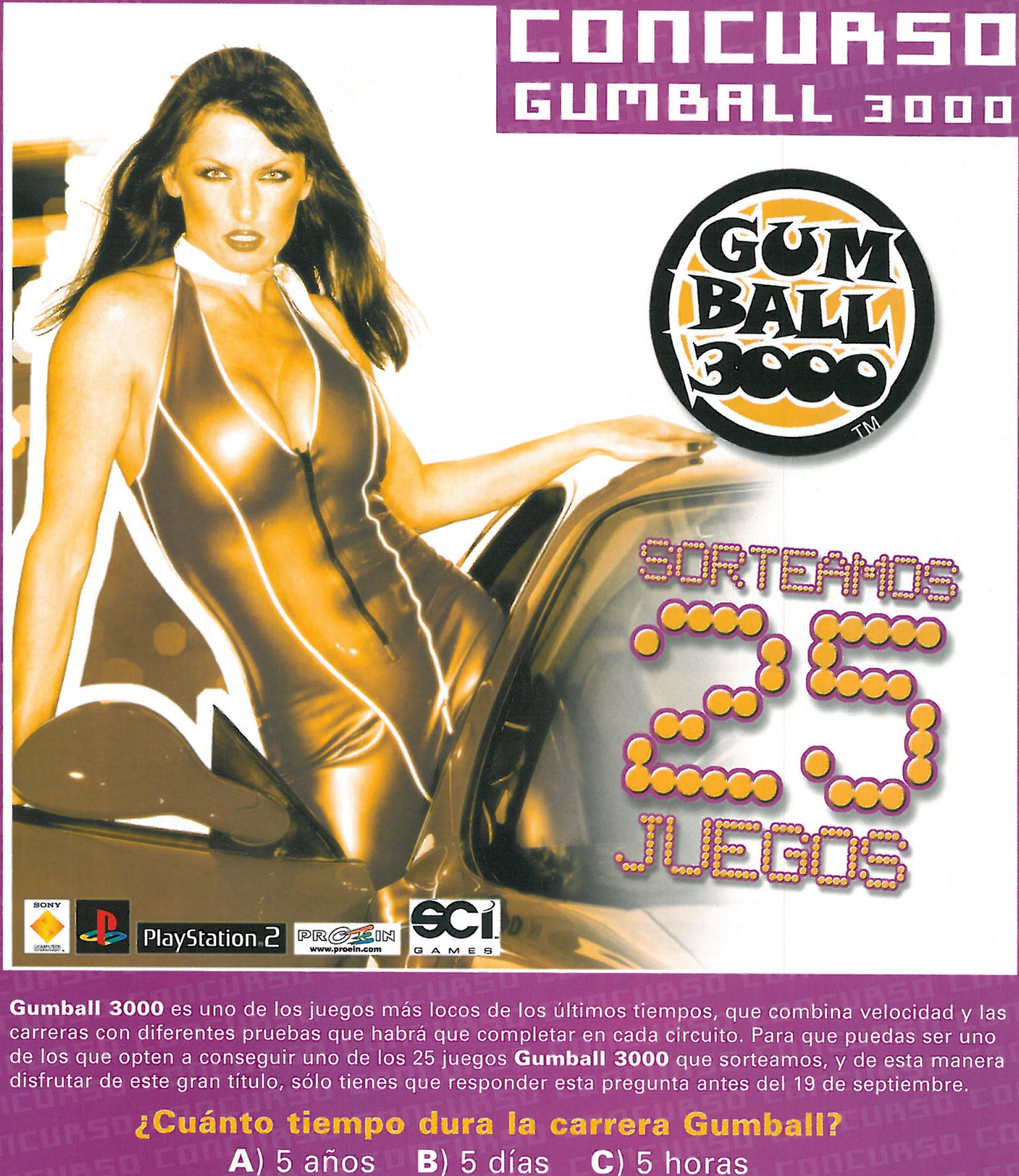
Willow Edición Especial



Uno de los pocos pinchazos en taquilla de **George Lucas**, pese a que la calidad y el espectáculo de ***Willow*** son incontestables. **Val Kilmer** protagoniza esta fantasía épica con enanos, brujas, *trolls* y dragones. Dirigida con brío por **Ron Howard**, los años no han hecho sino acrecentar las virtudes de esta película. **B.S.**

- CALIDAD DE LOS EXTRAS: ■■■□□
Comentarios en audio de **Warwick Davis** (subt. en castellano), anuncios de TV, trailers, galería de fotos y tres documentales.
- PISTAS DE AUDIO:
Idiomas: castellano, inglés, alemán (todos 5.1).
Subtítulos: castellano, inglés y alemán para sordos.
- TIPO DE DVD: DVD 9
- COMPAÑÍA: **20th. Century Fox** ■ PVP: 23.99 E
- VALORACIÓN: ■■■■□
Para ser una edición especial se echa en falta alguna escena eliminada, pero lo compensa con el fantástico documental acerca del *morphing* (esta técnica se creó para esta película) con entrevistas actuales a **Lucas** y **Dennis Muren** de ILM. La película en sí es una maravilla. Un delicioso despliegue de acción, humor y colosales efectos especiales.

CONCURSO GUMBALL 3000



Gumball 3000 es uno de los juegos más locos de los últimos tiempos, que combina velocidad y las carreras con diferentes pruebas que habrá que completar en cada circuito. Para que puedas ser uno de los que opten a conseguir uno de los 25 juegos **Gumball 3000** que sorteamos, y de esta manera disfrutar de este gran título, sólo tienes que responder esta pregunta antes del 19 de septiembre.

¿Cuánto tiempo dura la carrera Gumball?

A) 5 años **B**) 5 días **C**) 5 horas

CONCURSO »GUMBALL 3000«

La mecánica de participación en este concurso es muy sencilla. Sólo tienes que enviar un mensaje de texto desde tu móvil al número 5506 poniendo la palabra **PS2R02, espacio + respuesta correcta**. Por ejemplo, si crees que la respuesta correcta es la C, deberías mandar al número 5506 el siguiente mensaje: **PS2R02 C.**

GSMBOX
SIN CABLES. SIN LIMITES.

Coste máximo por cada mensaje 0,90 euros + IVA. Válido para todos los operadores. El premio no podrá ser canjeado por dinero. No se admitirán reclamaciones por pérdida de Correos. Se llamará por teléfono a los ganadores y sus nombres saldrán publicados en próximos números de la revista. La participación en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Fecha límite: 19 de septiembre.

por << Rafa Notario >>

DVD MÚSICA

Suede: Lost In TV



Los chicos más glamourosos del Brit-Pop repasan su controvertida trayectoria artística a través de sus numerosos vídeo-clips y sus más sonadas intervenciones televisivas

Muchas cosas se han dicho y escrito en contra del polémico combo dirigido por el arrogante **Brett Anderson**. Nadie, sin embargo, ha podido negarles jamás ni su innata capacidad de crear canciones memorables, ni su peculiar e insidioso *sex-appeal*. Cualidades ambas que quedan bien de manifiesto en este estupendo DVD, una pequeña joya que recoge sus diecinueve *clips* oficiales en riguroso orden cronológico, incluyendo las versiones alternativas de *The Drowners* y *Can't Get Enough*, más el añadido de una nueva composición, la preciosa *Simon*, que aparece en un encantador vídeo realizado a la manera de los títulos de crédito de los viejos filmes en *Multivisión* de los años 70. Un documento imprescindible para todo buen aficionado al mejor Pop británico contemporáneo.


La presentación del DVD está por debajo de la gran calidad que atesora


Algunos clips son algo enloquecidos


Así queda la pantalla en modo «On The Coach»


Anderson Superstar


Videos totalmente variados

CALIDAD DE LOS EXTRAS:

De primera. Un tema inédito, actuaciones para diferentes televisiones y hasta la posibilidad de montar tu propio «Suede-Karaoke». Así se hacen las cosas.

PISTAS DE AUDIO Y SUBTÍTULOS:

Idiomas: inglés. Stereo / Dolby Digital 5.1 Surround Sound. Subtítulos: inglés.

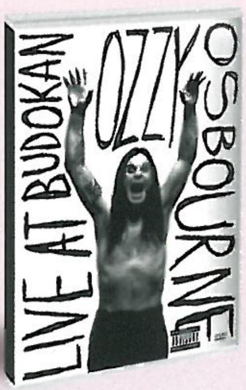
TIPO DE DVD: DVD-9

COMPAÑÍA: **Sony Music**

VALORACIÓN:

Probablemente el mejor, más sólido y más cuidado DVD musical que nos hemos llevado a los ojos en mucho tiempo, junto con el de **U2** de hace unos meses. Y, aún fresco el recuerdo de su paso triunfal por el festival de **Benicassim**, la oportunidad perfecta para hacerse con todas las excéntricas creaciones videográficas de un grupo en perpetua evolución.

Ozzy Osbourne: Live at Budokan



Flanqueado por una banda sencillamente mortífera (**Zakk Wylde** a la guitarra, **Robert Trujillo** al bajo, **Mike Bordin** en los tambores y los teclados de **John Sinclair**), **Ozzy Osbourne**, aquel hombre sin piedad que, en los buenos tiempos de **Black Sabatth** devoraba ratones vivos en el escenario, patriarca del *Heavy* satánico, leyenda viva del *Rock'n'Roll* e ídolo de la televisión basura. Porque, aunque haya abandonado la insalubre costumbre de ingerir roedores inocentes, el viejo diablo continúa haciendo gala de un dominio absoluto de los resortes escénicos. Sí que se echa de menos alguna mirada más a la época *Sabatthiana*, pero basta el *Paranoid* final para dejar bien alto el pabellón. Ya lo dijo **Neil Young**: «*Rock is dead but is not forgotten*». Pues eso.

CALIDAD DE LOS EXTRAS:

Notable. Biografía, discografía, videografía... y lo mejor un hilarante documental protagonizado por los Osbourne (papi, mami y peques) de turismo en Japón.

PISTAS DE AUDIO Y SUBTÍTULOS:

Idiomas: inglés. PCM Stereo / 5.1 Dolby Digital Surr. Subtítulos: no.

TIPO DE DVD: DVD-9

COMPAÑÍA: **Sony Music**

VALORACIÓN:

Heavy Metal sin matices y sin concesiones. Justo lo que **Ozzy** y sus salvajes compinches mejor saben hacer. Y lógicamente, ***Live At Budokan*** es un alarde de *Rock* aplastante, guitarrazos inhumanos y melenazas al viento, ante una fervorosa parroquia nipona que alucina por todo lo alto con los caretos de enajenado de «Súper-Ozzy» y las poses mega-macarras de Zakk.



El abuelo espiritual de Marilyn Manson


Zakk Wylde y Robert Trujillo


Ozzy, siempre amable con sus fans

DVD MÚSICA

Korn: Deuce



El grupo más relevante del *Nu Metal* estadounidense rememora en ***Deuce*** sus singulares andanzas. Con sus perturbadores y terroríficos filmes promocionales como hilo conductor de la historia, los **Korn** charlan por los codos de sus duros inicios, su carrera y sus proyectos, al tiempo que muestran sin complejos su lado más gamberro y desenfadado. También rescatan un montón de «material-nunca-visto» de ese que tanto gusta a los mas fanáticos: tomas casuales, imágenes entre bastidores, vídeos caseros y cantidades ingentes de vaciles, descontroles y locuras variadas. Lamentar una vez más (¡y las que hagan falta!) que la carencia de subtítulos prive a los no angloparlantes de la mitad de la diversión. El formato DVD desaprovechado.

■ CALIDAD DE LOS EXTRAS: 3/5

Una avalancha de material inédito. Grabaciones en bares, aeropuertos, habitaciones de hotel, estudios de grabación... Todo muy simpático aunque, la verdad, algo insustancial.

■ PISTAS DE AUDIO Y SUBTÍTULOS:
Idiomas: inglés. PCM Stereo / Dolby Digital 5.1 Surr.
Subtítulos: no.

■ TIPO DE DVD: DVD-9

■ COMPAÑÍA: **Sony**

■ VALORACIÓN: 3/5

Más de dos horas en la «pelín perjudicada» compañía de un grupo que se muestra tan intenso y agresivo en vídeos y actuaciones como risueño y amigable en las distancias cortas. Por lo demás, previsible atracón de guitarras rocosas, rítmica *Hip-Hop* mutante, peinados inconcebibles y océanos de angustia adolescente. La mejor introducción posible al «universo **Korn**».



Menú impactante



Un «look» demoledor



Las masas, felices



Desmadre en los créditos finales



Danzas de guerra en el estudio de grabación



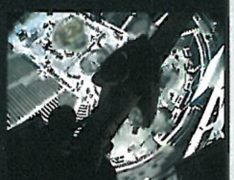
Pero muy felices



Emulando a Carlos Núñez y paseándose entre el público «abarrotado»...



Algunas imágenes curiosas que se pueden ver en el DVD...



Preparación del concierto...

CD'S

Varios

■ TÍTULO: **Privilege Ibiza**
■ COMPAÑÍA: **Vale Music**



Como cada verano, la legendaria discoteca ibicenca **Privilege** ofrece su particular recopilación de *House* playero y cadencioso. **César del Río**, **DJ residente**, selecciona ritmos afrolatinos, funkies y brasileiros en clara invitación al baile hedonista y la molicie nocturna al borde del mar. Muy refrescante.

Varios

■ TÍTULO: **Area The Secret Vol 4**
■ COMPAÑÍA: **Vale Music**



Con siete años de funcionamiento a sus espaldas, la macro-disco barcelonesa **Área** se ha ganado a pulso el título de «Templo de la Fiesta». **David Oleart**, «dejota» principal de la sala y responsable máximo de su famoso sonido, escoge aquí los temas favoritos de su público a lo largo del último año. Marchita para el finde.

La PM

■ TÍTULO: **Buscando Problemas**
■ COMPAÑÍA: **DMM Music**



Más noticias discográficas de la fiebre *Neo-Punk* que invade **Colombia**. Ahora son los bogotanos **La PM** quienes se presentan con estas trece descargas ultrarrápidas, entre el *Hardcore* melódico y el metal más bravío. Música insurgente y rabiosa para corazones rebeldes. Y además en español.

CD'S

Varios

■ TÍTULO: **Fiesta en Cabina**
■ COMPAÑÍA: **Vale Music**



Seis populares pinchadiscos procedentes de los clubes **Sistema 3** y **Fraktal** unen fuerzas para empujarnos a un extenuante recorrido por el lado más cervecero y proletario de la música de baile actual. Dósis masivas de BPMs, bombos desaforados y máximo nivel de desfase para adictos a la brutalidad rítmica, y que también quieren disfrutarla fuera de la discoteca.

Varios

■ TÍTULO: **Disco Estrella**
■ COMPAÑÍA: **Vale Music**



Nueva entrega de la compilación estival por antonomasia, con su habitual repertorio de *mega-hits* retrecheros. Lo más destacable de esta nueva edición es el total dominio de los «chicos OT»: **Bisbal**, **Rosa**, **Naím**, **Natalia**, **Fórmula Abierta**... Pero ojo, también hacen acto de presencia un sinfín de clásicos del «Chiringo-Sound»: **King Africa**, **David Civera**, **Patricia Manterola**...

Pacewon

■ TÍTULO: **Won**
■ COMPAÑÍA: **DMM Music**



Primer trabajo en solitario de **Pacewon**, líder carismático de los excelentes **Outsidaz**, productor de prestigio y personaje clave de la última generación del *Rap*. Veinte disparos de *Dark-Funk* suburbano y rimas peleonas con invitados del fuste del omnipresente y controvertido *Eminem* o *Whyclef Jean*. Una de las más estimulantes novedades *Hip-Hop* de la temporada.

Sondre Lerche

■ TÍTULO: **Faces Down**
■ COMPAÑÍA: **Virgin**



Sorpresa. Desde **Noruega**, tierra de vikingos, el jovencísimo cantante y compositor **Sondre Lerche** seduce y encandila en su debut con esta exquisita colección de golosinas sonoras en clave *Pop-Rock*, suavemente aromatizadas con esencias de *Easy Listening*, *Bossa Nova* y *Psicodelia*. La revelación del año.

texto y fotos << José Luis del Carpio >>

Ficha Técnica

- MOTOR
  1.796 CC.
- POTENCIA
  125 CV. (5.600 RPM)
- ACELERACIÓN 0/100
  10,5 SEG.
- VELOCIDAD MÁXIMA
  207 KM/H.
- PESO
  1.400 KG.
- CONSUMO
  URBANO
  11,1 L/100
  EXTRAURBANO
  6,2 L/100
  MEDIO
  8,0 L/100
- DIMENSIONES
  LARGO: 4.267 MM.
  ALTO: 1.390 MM.
  ANCHO: 1.709 MM.
  MALETERO: 330 L.

PVP-R:
24.330,00€









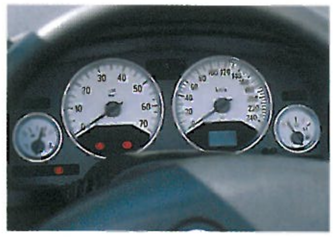


La gran elegancia de líneas del Astra Cabrio está fuera de toda duda.





Los precisos relojes con fondo blanco son de fácil lectura.



OPEL

Astra Cabriolet 1.8 16v Bertone

Un descapotable de estética impecable y gran versatilidad de uso

http://www.opel.es

- MOTOR/PRESTACIONES: 7 (escala 1–10)
- EQUIPAMIENTO: 7 (escala 1–10)
- DISEÑO: 8 (escala 1–10)



Que un descapotable pueda tener un uso diario que vaya más allá del paseo a cielo descubierto es algo que está reservado a muy pocos. Lo habitual son los biplaza, o los que tienen unos asientos traseros casi testimoniales que limitan su uso a dos personas y con poco equipaje. De las marcas generalistas, salvo el **Megane Cabrio**, ninguna puede ofrecer lo que tiene el **Astra Cabriolet** de reciente aparición. Y además, con un plus estético y de habitabilidad con el que el coche de **Renault** no puede competir (el tiempo no pasa en balde). Hemos querido traer a estas páginas el modelo más económico de toda la gama Cabriolet del **Astra**. Un coche alimentado por el conocidísimo y efectivo propulsor de 125 caballos y 1800 cc. de cilindrada, que ha servido para mover otros **Astra**, **Corsa** y **Zafira** con unos resultados siempre satisfactorios. Pero lo mejor es su estética. Y a ésta, gracias a utilizar como base la línea que **Bertone** creó a los **Astra Coupé**, no se le puede achacar nada. A pesar de sus generosas dimensiones es extraordinariamente bonito, elegante y, sobre todo, atractivo (el comprador de un descapotable da una importancia notable al aspecto estético y al hecho de poder «lucir» su coche). Pero, volviendo al comienzo, lo realmente sorprendente de este coche es su extraordinaria versatilidad, que le convierte en un coche plenamente utilizable para un sinfín de funciones. Tiene una habitabilidad soberbia, incluso en las plazas traseras, que son plenamente utilizables por adultos sin temor a dejarse las rodillas salvo si los ocupantes de los asientos delanteros tienen una talla desmedida (cosa que, por otra parte, ocurre en la mayoría de los coches). Y además, su maletero es amplio (no varía su volumen en función de estar con o sin techo porque la capota se aloja en un vano independiente), aunque eso sí, con una geometría exigente ya que posee poca altura y mucha profundidad, lo que puede dificultar el transporte de objetos voluminosos. En cuanto al interior, tanto los asientos como la presentación de los relojes y la consola central es impecable (utiliza los modos y maneras de la versión **Coupé**), y sólo el puesto de conducción puede resultar un poco extraño al principio si no se tiene una talla un poco «alemana» (muy típico de los **Opel**). En cuanto al equipamiento, el necesario, obviamente con climatizador y ABS de serie, pero sin control de estabilidad. La capota es eléctrica también de serie y tiene la posibilidad de abrirse remotamente con el mando a distancia (todos hemos visto el anuncio). Una capota que demuestra el buen hacer de los ingenieros de **Opel**, ya que plegada permite circular a altos cruceros sin que la comodidad se resienta en exceso (de lo mejor que hemos probado), y que aísla eficazmente del exterior con ella puesta. Del motor poco que decir, salvo que acusa los 170 kilos de más de «engorde» (al peso de los motores de la capota hay que sumar el reforzamiento de las estructuras para cumplir las normas de seguridad antivuelco). Corre más de lo que transmite debido a su extraordinario bastidor, pero para que ofrezca su caudal de potencia hay que llevarlo por encima de 4.000 vueltas, lo que aumenta la sonoridad... Por menos de 5.000 euros respecto a la versión con techo normal dispondremos de un coche con una imagen impecable sin renunciar prácticamente a nada.

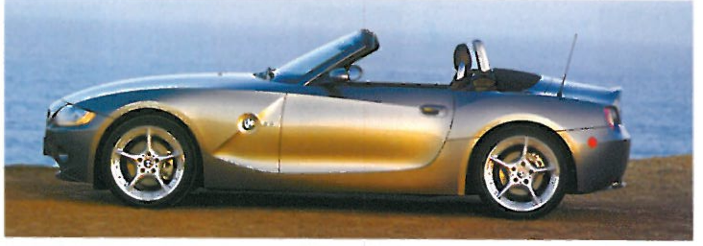




[+] ESTÉTICA, VERSATILIDAD DE USO
[-] PEREZOSO EN BAJAS REVOLUCIONES

Z4 Roadster, a la venta en primavera de 2003

Potente, deportivo, seguro y con una estética absolutamente hipnotizante









El sustituto del exitoso **Z3** tendrá la difícil misión de hacer olvidar a uno de los roadsters que más éxito ha cosechado en el mercado mundial, y que de ser el coche de James Bond en GoldenEye, ha pasado a ocupar el garaje de casi 300.000 privilegiados en todo el mundo. El **Z4**, por lo que podemos ver en estas fotos, tiene todo para continuar granjeándose las simpatías de los usuarios, gracias a su extenso morro, su generosa batalla, su postura de conducción baja y, sobre todo, su impactante estética. El diseño del nuevo **Z4** combina líneas clásicas con las soluciones más vanguardistas, tanto en su diseño exterior como en su interior. En cuanto a motores, su comercialización se iniciará con dos potentes mecánicas de 6 cilindros en línea ya conocidas, el 3.0i (171 Kw, 231 caballos, 250 km/h) y el 2.5i (141 Kw, 192 caballos, 235 km/h). Un manantial de sensaciones... para unos pocos.

CATÁLOGO

TODOS LOS JUEGOS DE PS2

Catálogo ▮ Los mejores de PS2RO ▮ Los más vendidos de Centro Mail
Nuestros favoritos ▮ Los más esperados ▮ Top Japón ▮ Top U.S.A.

Nombre del juego	Compañía	Distribuidor	Puntuación	Número
007: Agente En Fuego Cruzado	EA GAMES	Electronic Arts	9.4	12
18 Wheeler	Sega	Acclaim	8.3	11
4x4 Evolution	Take 2	Proein	7.4	7
Ace Combat Trueno de Acero	Namco	Sony C.E.	9.3	13
Age of Empires II	Microsoft/Konami	Konami	9.1	10
Aggressive Inline	Acclaim	Acclaim	9.3	18
Airblade	Criterion Games	Sony C.E.	9.2	12
All-Star Baseball 2002	Acclaim	Acclaim	7.9	4
All-Star Baseball 2003	Acclaim	Acclaim	8.6	17
Alone in the Dark: The New...	Infogrames	Infogrames	8.4	10
Aqua Aqua	S.C.I.	Proein	8.5	-
Armored Core 2	From Software	UBI Soft	8.4	7
Army Men Air Attack Blade's...	3DO	Virgin	8.2	5
Army Men Green Rogue	3DO	Virgin	6.1	4
Army Men RTS	3DO	Virgin	8.0	19
Army Men Sarge's Heroes 2	3DO	Virgin	8.2	4
Artic Thunder	Midway	Virgin	5.0	13
Atlantis III	Cryo	Cryo	6.6	16
ATV OffRoad Quads Extremos	Sony C.E.	Sony C.E.	8.6	7
Baldur's Gate Dark Alliance	Interplay	Virgin	9.4	12
Blood Omen 2	Eidos	Proein	8.2	15
Bloody Roar 3	Hudson Soft	Virgin	8.9	6
Britney's Dance Beat	THQ	Proein	8.5	18
Burnout	Criterion	Acclaim	9.2	11
Capcom vs SNK 2	Capcom	Electronic Arts	9.5	11
CART Fury	Midway	Virgin	7.8	8
Centre Court Hard Hitter	Midas	Virgin	7.3	19
City Crisis	Take 2	Proein	7.6	8
Crash Bandicoot LVDC	Vivendi Universal	Vivendi Univ.	8.5	11
Crazy Taxi	Sega/Acclaim	Acclaim	8.7	5
Dave Mirra BMX 2	Z-Axis	Acclaim	8.1	12
Dark Cloud	Sony C.E.	Sony C.E.	8.8	10
Dark Native Apostle	Hudson Soft	Virgin	8.0	17
Dark Summit	THQ	Proein	7.9	16
Dead or Alive 2	Tecmo	Sony C.E.	9.0	1
Devil May Cry	Capcom	Electronic Arts	9.6	11
Disney's Dinosaur	Ubi Soft	Ubi Soft	6.9	1
Dragon Rage	3DO	Virgin	7.0	14
Dragon's Lair	Digital Leisure	Proein	7.4	6
Drakan: The Ancients' Gates	Sony C.E.	Sony C.E.	9.3	14
Driving Emotion Type S	Squaresoft	Electronic Arts	7.9	4
Dropship: UPF	Sony C.E.	Sony C.E.	9.0	12
Dune	Cryo	Cryo	6.4	13
Dynasty Warriors 2	Koei	Acclaim	8.6	1
Dynasty Warriors 3	Koei	Proein	8.6	15
Ecco The Dolphin	Sega	Sony C.E.	7.4	12
El Libro de la Selva	Disney Interactive	UBI Soft	9.2	4
El Zorro	Cryo	Cryo	6.3	14
Endgame	Empire	Planeta	8.0	19
Esto Es Fútbol 2002	Sony C.E.	Sony C.E.	9.2	9
ESPN Winter Sports	Konami	Konami	8.7	13
ESPN Xgames Snowboarding...	Konami	Konami	8.3	13
ESPN Xgames Skateboarding	Konami	Konami	8.3	13
Eternal Ring	From Software	UBI Soft	8.0	1
Eve Of Extinction	Eidos	Proein	8.5	19

- Nombre del juego: Evergrace
- Compañía: From Software
- Distribuidor: UBI Soft
- Puntuación: 7.8
- Número: 3

- Nombre del juego: Extermination
- Compañía: Sony C.E.
- Distribuidor: Sony C.E.
- Puntuación: 9.3
- Número: 5

- Nombre del juego: F1 2001
- Compañía: E.A. Sports
- Distribuidor: Electronic Arts
- Puntuación: 9.0
- Número: 10

- Nombre del juego: F1 2002
- Compañía: E.A. Sports
- Distribuidor: Electronic Arts
- Puntuación: 8.7
- Número: 18

- Nombre del juego: F1 Championship Season 2000
- Compañía: E.A. Sports
- Distribuidor: Electronic Arts
- Puntuación: 9.0
- Número: 1

- Nombre del juego: F1 Racing Championship
- Compañía: Video System
- Distribuidor: UBI Soft
- Puntuación: 9.0
- Número: 3

- Nombre del juego: Fantavision
- Compañía: Sony C.E.
- Distribuidor: Sony C.E.
- Puntuación: 8.9
- Número: -

- Nombre del juego: FIFA 2001
- Compañía: E.A. Sports
- Distribuidor: Electronic Arts
- Puntuación: 9.0
- Número: 1

- Nombre del juego: FIFA 2002
- Compañía: E.A. Sports
- Distribuidor: Electronic Arts
- Puntuación: 9.3
- Número: 10

- Nombre del juego: Final Fantasy X
- Compañía: Squaresoft
- Distribuidor: Sony C.E.
- Puntuación: 9.7
- Número: 17

- Nombre del juego: Formula One 2001
- Compañía: Sony C.E.
- Distribuidor: Sony C.E.
- Puntuación: 9.2
- Número: 5

- Nombre del juego: Freak Out
- Compañía: Swing!
- Distribuidor: Virgin
- Puntuación: 8.7
- Número: 8

- Nombre del juego: Frequency
- Compañía: Sony C.E.
- Distribuidor: Sony C.E.
- Puntuación: 8.6
- Número: 19

- Nombre del juego: Fur Fighters: Viggo's Revenge
- Compañía: Acclaim
- Distribuidor: Acclaim
- Puntuación: 8.3
- Número: 7

- Nombre del juego: Gauntlet Dark Legacy
- Compañía: Midway
- Distribuidor: Virgin
- Puntuación: 8.5
- Número: 5

- Nombre del juego: Giants: Citizen Kabuto
- Compañía: Interplay
- Distribuidor: Virgin
- Puntuación: 8.0
- Número: 16

- Nombre del juego: Gift
- Compañía: Cryo
- Distribuidor: Cryo
- Puntuación: 7.8
- Número: 7

- Nombre del juego: Godai Elemental Force
- Compañía: 3DO
- Distribuidor: Virgin
- Puntuación: 7.0
- Número: 11

- Nombre del juego: Gradius III & IV
- Compañía: Konami
- Distribuidor: Konami
- Puntuación: 8.5
- Número: -

- Nombre del juego: Gran Turismo 3 A-spec
- Compañía: Sony C.E.
- Distribuidor: Sony C.E.
- Puntuación: 9.7
- Número: 7

- Nombre del juego: GT Concept 2002 T-G
- Compañía: Sony C.E.
- Distribuidor: Sony C.E.
- Puntuación: 9.5
- Número: 19

- Nombre del juego: Grand Theft Auto III
- Compañía: Rockstar
- Distribuidor: Proein
- Puntuación: 9.5
- Número: 11

- Nombre del juego: G-Surfers
- Compañía: Midas Games
- Distribuidor: Virgin
- Puntuación: 6.2
- Número: 14

- Nombre del juego: GTC Africa
- Compañía: Rage
- Distribuidor: Proein
- Puntuación: 7.9
- Número: 16

- Nombre del juego: Guilty Gear X
- Compañía: Sammy
- Distribuidor: Virgin
- Puntuación: 9.3
- Número: 16

- Nombre del juego: Gungriffon Blaze
- Compañía: Game Arts
- Distribuidor: Virgin
- Puntuación: 8.5
- Número: 2

- Nombre del juego: Half-Life
- Compañía: Sierra
- Distribuidor: Vivendi Univ.
- Puntuación: 9.2
- Número: 11

- Nombre del juego: Headhunter
- Compañía: Sega
- Distribuidor: Sony C.E.
- Puntuación: 9.2
- Número: 12

- Nombre del juego: Herdy Gerdy
- Compañía: Eidos
- Distribuidor: Proein
- Puntuación: 8.5
- Número: 15

- Nombre del juego: Heroes of Might & Magic
- Compañía: 3DO
- Distribuidor: Virgin
- Puntuación: 6.6
- Número: 4

- Nombre del juego: Hidden Invasion
- Compañía: Swing
- Distribuidor: Virgin
- Puntuación: 7.1
- Número: 13

- Nombre del juego: ICO
- Compañía: Sony C.E.
- Distribuidor: Sony C.E.
- Puntuación: 9.4
- Número: 14

- Nombre del juego: International League Soccer
- Compañía: Taito
- Distribuidor: Acclaim
- Puntuación: 8.2
- Número: 6

- Nombre del juego: International SuperStar Soccer
- Compañía: Konami
- Distribuidor: Konami
- Puntuación: 8.8
- Número: 1

- Nombre del juego: Jak & Daxter
- Compañía: Naughty Dog
- Distribuidor: Sony C.E.
- Puntuación: 9.6
- Número: 11

- Nombre del juego: Jet Ski Riders
- Compañía: Eidos
- Distribuidor: Proein
- Puntuación: 7.6
- Número: 13

- Nombre del juego: Kengo Master of Bushido
- Compañía: Crave
- Distribuidor: UBI Soft
- Puntuación: 8.6
- Número: 4

- Nombre del juego: Kessen
- Compañía: Koei
- Distribuidor: Electronic Arts
- Puntuación: 8.7
- Número: 1

- Nombre del juego: Kessen 2
- Compañía: Koei
- Distribuidor: Proein
- Puntuación: 8.1
- Número: 13

- Nombre del juego: Klonoa 2: Lunatea's Veil
- Compañía: Namco
- Distribuidor: Sony C.E.
- Puntuación: 9.2
- Número: 11

- Nombre del juego: Knockout Kings 2001
- Compañía: E.A. Sports
- Distribuidor: Electronic Arts
- Puntuación: 9.0
- Número: 2

- Nombre del juego: Knockout Kings 2002
- Compañía: E.A. Sports
- Distribuidor: Electronic Arts
- Puntuación: 9.0
- Número: 14

- Nombre del juego: Kuri Kuri Mix
- Compañía: Empire
- Distribuidor: Planeta
- Puntuación: 8.5
- Número: 5

- Nombre del juego: La Fuga de Monkey Island
- Compañía: Lucas Arts
- Distribuidor: Electronic Arts
- Puntuación: 9.0
- Número: 6

- Nombre del juego: Le Mans 24 Horas
- Compañía: Infogrames
- Distribuidor: Infogrames
- Puntuación: 8.5
- Número: 6

- Nombre del juego: Le Tour De France
- Compañía: Konami
- Distribuidor: Konami
- Puntuación: 8.6
- Número: 19

- Nombre del juego: Lotus Challenge
- Compañía: Virgin
- Distribuidor: Virgin
- Puntuación: 9.0
- Número: 10

- Nombre del juego: Mad Maestro
- Compañía: Fresh Games
- Distribuidor: Proein
- Puntuación: 7.8
- Número: 16

LOS MEJORES

>> PLAYSTATION 2
Revista Oficial España

septiembre 2002

01- FINAL FANTASY X (SQUARESOFT)
02- COMMANDOS 2 (PYRO STUDIOS)
03- MEDAL OF HONOR FRONTLINE (EA GAMES)
04- GT CONCEPT 2002 T-G (SONY C.E.)
05- STUNTMAN (INFOGRAMES)
06- METAL GEAR SOLID 2 (KONAMI)
07- PRO RACE DRIVER (CODEMASTERS)
08- SPIDER-MAN (ACTIVISION)
09- PROJECT ZERO (TECMO)
10- SMASH COURT TENNIS (NAMCO)

LOS MÁS VENDIDOS

CENTRO MAIL

del 1 al 31 de julio

01- MEDAL OF HONOR: FRONTLINE
02- GRAN TURISMO 2002 T-G
03- SPIDER-MAN
04- RESIDENT EVIL CODE: VERONICA (PLATINUM)
05- FINAL FANTASY X
06- GRAN TURISMO 3 A-SPEC (PLATINUM)
07- GTA III
08- PRO EVOLUTION SOCCER
09- METAL GEAR SOLID 2: SONS OF LIBERTY
10- V-RALLY 3

CATÁLOGO
TODOS LOS JUEGOS DE PS2

» LOS FAVORITOS



nuestros favoritos de julio 2002

01- THE ELF: STUNTMAN
02- THE SCOPE: GTA VICE CITY
03- NEMESIS: SCOOBY DOO
04- R. DREAMER: STUNTMAN



TOP » Nemesis

01- GRAND THEFT AUTO III (ROCKSTAR)
02- PRO EVOLUTION SOCCER (KONAMI)
03- METAL GEAR SOLID 2 (KONAMI)
04- M. OF HONOR FRONTLINE (EA GAMES)
05- GUITAR FREAKS 3RD MIX (KONAMI)



05- DOC: HITMAN 2
06- DANI3PO: PROJECT ZERO
07- ANNA: RATCHET & CLANK
08- DE LÚCAR: COMMANDOS 2
09- MOLOKAI: F1 2002
10- CHIP & CE: NHL 2003

» LOS MÁS ESPERADOS

01- GTA: VICE CITY (ROCKSTAR)
02- EL SEÑOR DE LOS ANILLOS (EA GAMES)
03- PRO EVOLUTION SOCCER 2 (KONAMI)
04- SILENT HILL 3 (KONAMI)
05- CLOCK TOWER 3 (CAPCOM)

NOMBRE DEL JUEGO	COMPAÑÍA	DISTRIBUIDOR	PUNTUACIÓN	NÚMERO
Madden 2001	E.A. Sports	Electronic Arts	9.1	1
Madden 2002	E.A. Sports	Electronic Arts	9.2	11
Manager De Liga 2002	Codemasters	Proein	8.2	18
Maximo	Capcom	Electronic Arts	9.2	14
Max Payne	Namco	Sony C.E.	9.4	3
MDK 2 Armageddon	Interplay	Virgin	7.6	4
Medal Of Honor: Frontline	EA Games	Electronic Arts	9.3	17
Metal Gear Solid 2	Konami	Konami	9.5	13
Midnight Club	Rockstar Games	Proein	7.8	1
Mike Tyson Heavyweight Ch.	Codemasters	Proein	8.2	17
Monstruos S.A.	Disney Int.	Sony C.E.	6.4	13
Moto GP	Namco	Sony C.E.	9.4	3
Moto GP 2	Namco	Sony C.E.	9.4	13
Mr. Moskeeto	Fresh Games	Proein	8.4	16
MTV Music Generator	Codemasters	Codemasters	9.0	6
Mundial FIFA 2002	EA Sports	Electronic Arts	9.0	17
MX 2002	THQ	Proein	8.6	10
MX Rider	Atari	Infogrames	7.5	11
NBA Hoopz	Midway	Virgin	8.5	3
NBA Live 2001	E.A. Sports	Electronic Arts	9.2	1
NBA Live 2002	E.A. Sports	Electronic Arts	9.2	11
NBA Street	E.A. Sports BIG	Electronic Arts	9.0	6
New York Race	Wanadoo	Cryo	6.8	12
NFL Quarterback C. 2002	Acclaim	Acclaim	8.6	9
NHL 2001	E.A. Sports	Electronic Arts	8.4	1
NHL 2002	E.A. Sports	Electronic Arts	8.6	10
NHL Hitz 2002	Midway	Virgin	8.6	10
No One Lives Forever	Fox Interactive	Vivendi	8.0	15
Off-Road Wide Open	Infogrames	Infogrames	8.0	12
Oni	Rockstar Games	Proein	7.6	2
Onimusha Warlords	Capcom	Electronic Arts	9.0	6
Operation Winback	Koei	Virgin	8.9	5
Orphen Scion of Sorcery	ESP	Proein	7.5	1
Parappa The Rapper 2	Sony C.E.	Sony C.E.	8.5	14
Paris-Dakar Rally	Acclaim	Acclaim	8.1	9
Pato Donald Cuac Attack	UBI Soft	UBI Soft	8.0	-
Peter Pan: La Leyenda de...	Disney Int.	Sony C.E.	7.9	15
Pierre Nodoyuna y Patán	Infogrames	Infogrames	9.3	6
Pirates: The Legend...	EA Games	Electronic A.	8.0	16
Polaroid Pete	JVC-Irem	Virgin	7.8	14
Police 24/7	Konami	Konami	8.5	19
Portal Runner	3DO	Virgin	8.4	11
Prisoner Of War	Codemasters	Proein	8.9	18
Pro Evolution Soccer	Konami	Konami	9.3	10
Project Eden	Eidos	Proein	6.4	10
Quake III Revolution	E.A. Games	Electronic Arts	9.2	4
Rally Championship	S.C.I.	Proein	8.6	18
Rayman Revolution	UBI Soft	UBI Soft	8.5	1

Nombre del juego	Compañía	Distribuidor	Puntuación	Número
RC Revenge Pro	Acclaim	Acclaim	7.5	1
Ready 2 Rumble Boxing Round 2	Midway	Virgin	9.0	1
Red Card Soccer	Midway	Virgin	8.4	18
Red Faction	THQ	Proein	8.5	5
Resident Evil Code: Veronica X	Capcom	Electronic Arts	9.0	9
Resident Evil Survivor 2	Capcom	Electronic Arts	6.5	16
Rez	Sega	Sony C.E.	8.2	12
Ridge Racer V	Namco	Sony C.E.	9.0	-
Ring of Red	Konami	Konami	8.3	6
Roland Garros 2002	Wanadoo	Wanadoo	9.0	18
Rugby	E.A. Sports	Elect. Arts	8.2	7
Rumble Racing	E.A. Games	Electr. Arts	8.6	6

Nombre del juego	Compañía	Distribuidor	Puntuación	Número
Salt Lake 2002	Eidos	Proein	8.3	14
Shadow Hearts	Midway	Virgin	8.2	14
Shadow of Memories	Konami	Konami	8.4	3
Shadowman 2econd Coming	Acclaim	Acclaim	7.0	16
Shaun Palmer's Pro Snowb.	Activision	Proein	8.7	12
Shifters	3DO	Virgin	8.5	19
Silent Hill 2	Konami	Konami	9.2	11
Silent Scope	Konami	Konami	8.1	3
Silent Scope 2	Konami	Konami	7.9	11
Silpheed	Game Arts	Virgin	9.0	3
Sky Odyssey	Sony C.E.	Sony C.E.	9.2	5
Slam Tennis	Infogrames	Infogrames	8.3	19

Nombre del juego	Compañía	Distribuidor	Puntuación	Número
Sled Storm	EA Sports BIG	Electronic Arts	9.0	15
Smash Court Tennis Pro Tourn.	Namco	Sony C.E.	9.2	17
Smuggler's Run	Rockstar	Proein	8.9	-
Smuggler's Run 2	RockStar	Proein	8.6	12
Soldier Of Fortune Gold	Codemasters	Proein	7.6	18

¿Sabías que...

...la banda sonora del esperadísimo Grand Theft Auto Vice City incluirá más de ocho horas de canciones de los 80 (Michael Jackson, Jethro Tull, Laura Brannigan...) y que será puesta a la venta a la vez que el juego?

Nombre del juego	Compañía	Distribuidor	Puntuación	Número
Soul Reaver 2	Eidos	Proein	8.0	12
Space Ace	Digital Leisure	Proein	7.2	6
Space Channel 5	Sega	Sony C.E.	8.3	14
Space Race	Infogrames	Infogrames	8.9	11
Spider-Man	Activision	Proein	9.0	18

Nombre del juego	Compañía	Distribuidor	Puntuación	Número
Splashdown	Atari	Infogrames	9.0	11
Spy Hunter	Midway	Virgin	9.0	9
SSX: Snowboard SuperCross	EA Sports BIG	Electr. Arts	9.1	1
SSX Tricky	EA Sports BIG	Electr. Arts	8.8	12
Star Wars Jedi Starfighter	Lucas Arts	Electr. Arts	9.1	15
Star Wars Racer Revenge	Lucas Arts	Electr. Arts	8.6	15
Star Wars Starfighter	Lucas Arts	Electr. Arts	9.2	3
State Of Emergency	Rockstar	Proein	8.5	15
Stitch Experimento 626	Disney Int.	Sony C.E.	7.8	18
Street Fighter EX 3	Capcom	Electr. Arts	8.5	3
Summoner	Volition	Proein	7.7	1
Super Bombad Racing	Lucas Arts	Electr. Arts	7.2	6

TOP >> JAPÓN

agosto 2002

01- JOJO'S BIZARRE ADVENTURE (CAPCOM)
02- JIKKYOU P. PRO BASEBALL 9 (KONAMI)
03- KAMAITACHI 2 (CHUN SOFT)
04- MY SUMMER 2: CHAPTER OF SEA... (SONY C.E.I.)
05- SANTASUKU DIGI WORLD 3 (YAMASA)
06- APE SCAPE 2 (SONY C.E.I.)
07- RIDING SPIRITS (SPIKE)
08- GENSO SUIKODEN III (KONAMI)
09- ACTUAL C. PACHISLOT ALADDIN A (SAMMY)
10- DENSHA DE GO! RYOJOUHEN (TAITO)

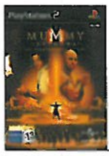
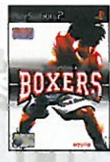
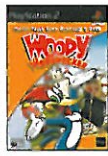
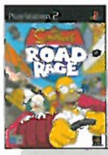
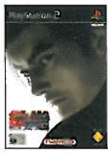
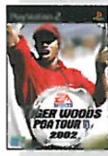
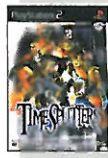
TOP >> U.S.A.

agosto 2002

01- ALL-STAR BASEBALL 2003 (ACCLAIM)
02- GRAN TURISMO 3 A-SPEC (SONY C.E.A.)
03- GTA III (ROCKSTAR)
04- HOT SHOTS GOLF 3 (S.C.E.A.)
05- METAL GEAR SOLID 2 (KONAMI)
06- NBA LIVE 2002 (EA SPORTS)
07- NFL 2K2 (SEGA)
08- NFL BLITZ 2002 (MIDWAY)
09- NHL 2002 (EA SPORTS)
10- PAC-MAN WORLD 2 (NAMCO)

CATÁLOGO

TODOS LOS JUEGOS DE PS2

Portada	Nombre del juego	Compañía	Distribuidor	Puntuación	Número
	Super Bust A Move	Taito	Acclaim	8.2	1
	The Mummy Returns	Universal	Vivendi	7.2	12
	Tony Hawk's Pro Skater 3	Activision	Proein	9.5	12
	Victorious Boxers	Empire	Planeta	9.0	10
	Woody Woodpecker	Eidos	Cryo	7.8	13
	Super Trucks	Jester Int.	Ardistel	7.7	19
	The Simpsons Road Rage	Fox Interactive	Electr. Arts	9.0	12
	Top Gear Dare Devil	Kemco	Proein	8.0	1
	Virtua Fighter 4	Sega	Sony C.E.	9.5	16
	World Rally Championship	Sony C.E.	Sony C.E.	9.3	11
	Surfing H3O	Rockstar Games	Proein	7.8	1
	Theme Park World	Bullfrog	Electr. Arts	7.7	1
	Top Gun Combat Zones	Titus	Virgin	7.0	11
	V-Rally 3	Infogrames	Infogrames	9.3	18
	W.W.F. Smackdown!	THQ	Proein	8.3	14
	TD Overdrive	Infogrames	Infogrames	8.3	19
	Thunderhawk: Operation Phoenix	Core	Proein	8.4	10
	Track & Field (ESPN International)	Konami	Konami	9.1	1
	Warriors of Might & Magic	3DO	Virgin	8.2	4
	Xtreme GIII	Acclaim	Acclaim	8.4	8
	Tekken Tag Tournament	Namco	Sony C.E.	9.3	1
	Tiger Woods PGA Tour 2001	E.A. Sports	Electronic Arts	8.0	4
	Twisted Metal: Black	Sony C.E.	Sony C.E.	8.2	9
	WDL ThunderTanks	3DO	Virgin	2.3	6
	X-Squad	E.A. Games	Electr. Arts	7.8	2
	The Bouncer	Squaresoft	Sony C.E.	9.2	5
	Tiger Woods PGA Tour 2002	E.A. Sports	Electronic Arts	8.3	15
	Unreal Tournament	Infogrames	Infogrames	8.7	6
	WDL WarJetz	3DO	Virgin	4.0	7
	Zone of the Enders	Konami	Konami	9.0	4
	The Flintstones Viva Rock V.	Toka	Virgin	8.2	5
	Time Splitters	Free Radical Design	Proein	7.0	-
	Vampire Night	Namco	Sony C.E.	7.9	16
	WipeOut Fusion	Sony C.E.	Sony C.E.	9.2	13

En el próximo número...

Demos Jugables de:

- Need For Speed: Hot Pursuit 2
- Pro Race Driver
- Aggressive Inline
- Conflict: Desert Storm
- Downforce
- World Rally Championship (Platinum)
- Jak & Daxter (Platinum)

Y además... Video-Demos de Colin McRae 3, Devil May Cry 2, Tomb Raider: Angel Of Darkness, Gumball Rally, Jurassic Park, GT Concept 2002 Tokyo-Geneva, Battle Engine Aquila, Conflict Desert Storm, Reign Of Fire y Time Splitters 2.

PlayStation 2 Revista Oficial - España

¡Harás lo que sea para conseguirla!

No te pierdas el fantástico DVD-Rom

* El contenido del DVD-ROM puede modificarse por causas ajenas a PlayStation 2 Revista Oficial España.

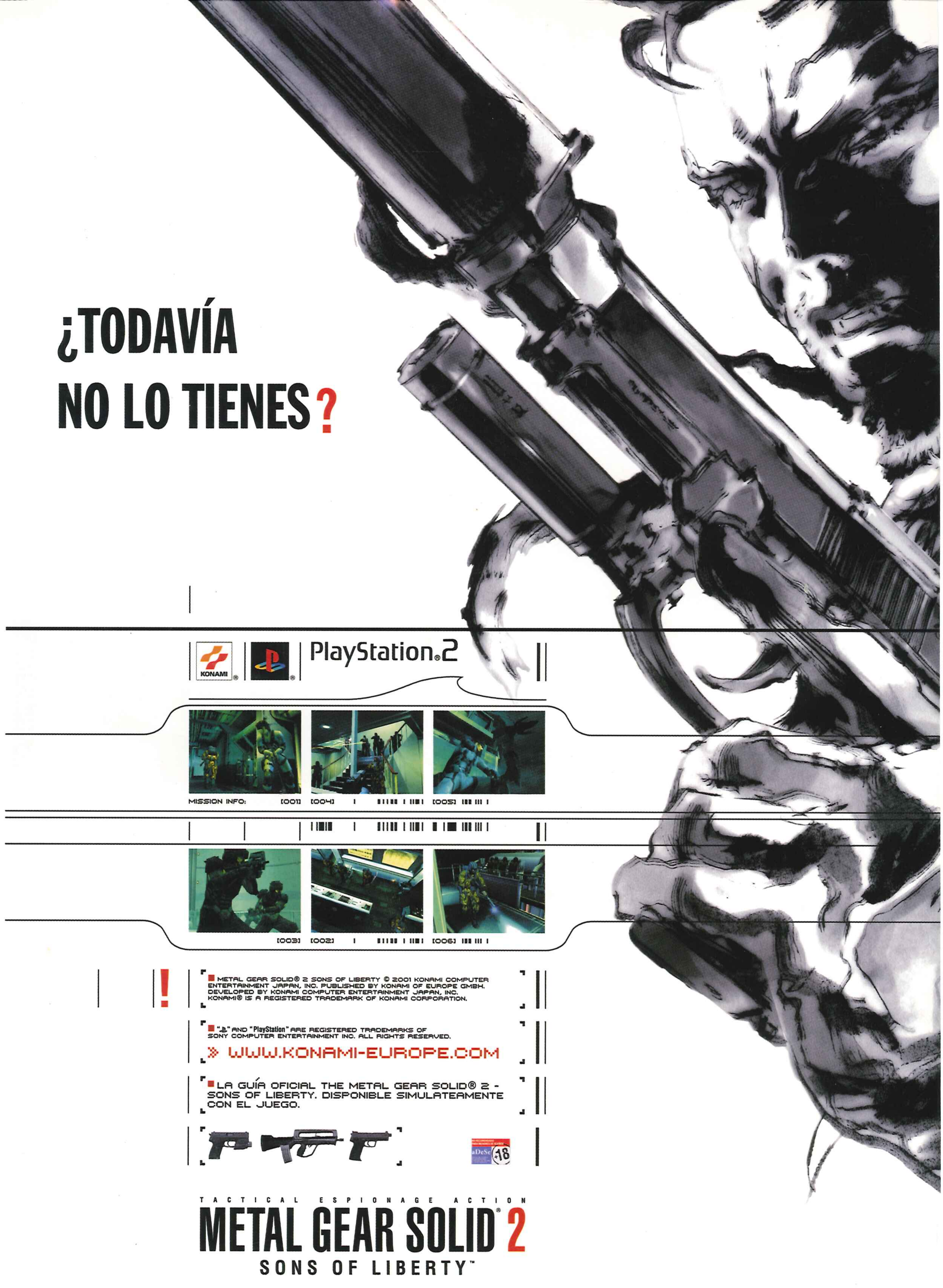
GRAN TURISMO® Concept
THE REAL DRIVING SIMULATOR
2002 TOKYO-GENEVA





Hay dos cosas con las que sueñas toda tu vida. De la primera, directamente, te puedes ir olvidando. Y con respecto a la otra, pues bueno, si eres avispado puede que la hagas realidad. Porque no todos pueden conducir los prototipos de las grandes marcas de coches. Sólo lo harán los que se hagan con Gran Turismo® Concept. Una edición especial con la que podrás conducir los coches más innovadores de los salones internacionales del automóvil. Lo que siempre has soñado. Bueno, lo segundo que siempre has soñado.

PlayStation 2
EL OTRO LADO
es.playstation.com



¿TODAVÍA
NO LO TIENES?
KONAMI
PlayStation®2
MISSION INFO: [001] [004] [005]
[003] [002] [006]
METAL GEAR SOLID® 2 SONS OF LIBERTY © 2001 KONAMI COMPUTER ENTERTAINMENT JAPAN, INC. PUBLISHED BY KONAMI OF EUROPE GMBH. DEVELOPED BY KONAMI COMPUTER ENTERTAINMENT JAPAN, INC. KONAMI® IS A REGISTERED TRADEMARK OF KONAMI CORPORATION.
"PS" AND "PlayStation" ARE REGISTERED TRADEMARKS OF SONY COMPUTER ENTERTAINMENT INC. ALL RIGHTS RESERVED.
» WWW.KONAMI-EUROPE.COM
LA GUÍA OFICIAL THE METAL GEAR SOLID® 2 - SONS OF LIBERTY. DISPONIBLE SIMULATEAMENTE CON EL JUEGO.
aDeSe +18
TACTICAL ESPIONAGE ACTION
METAL GEAR SOLID® 2
SONS OF LIBERTY™